SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

BLACK/MATRIX

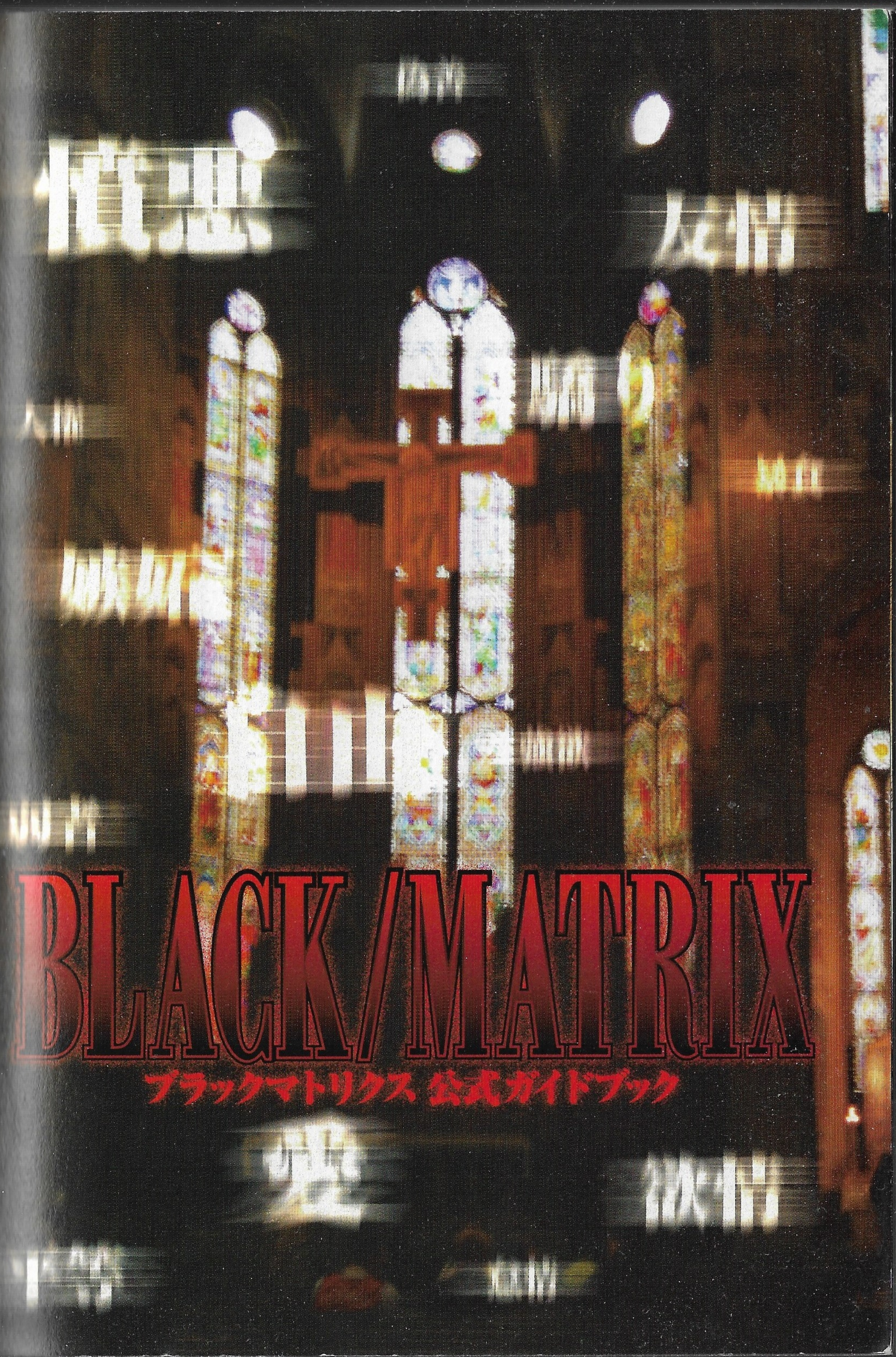
ブラックマトリクス 公式ガイドブック

公式!!

七つの大罪を背負いし者たちが、
今戦いの旅に出る

戦術解説からマップ攻略、設定画集や豪華対談に至るまで主人公たちの旅を助け、B/Mの秘密と魅力を余すところなく網羅!!

SOFT BANK SEGA SATURN MAGAZINE



BLACK/MATRIX

ブラックマトリクス 公式ガイドブック

システム編／3

ストーリー …… 4
キャラクター紹介 …… 6
操作方法 …… 8
ステージ説明 …… 10
キャラクター能力説明 …… 12
出撃／戦闘準備 …… 14
移動／攻撃（1） …… 16
移動／攻撃（2） …… 18
魔法 …… 20
道具／状態／待機型 …… 22
鎧召喚／精霊魔法 …… 24
戦術演習 …… 26
戦闘結果 …… 28

攻略編／29

マップページの見方 …… 30

第1章

ご主人様の部屋にて …… 31
ミニゲームアドバイス …… 32
街 …… 33

第2章 ゴルゴダの牢獄

レプロブス登場 …… 34
脱出 …… 35
煉獄煉獄また煉獄 …… 36

第3章 太陽の神殿

リベイラの街 …… 38
潜入 …… 39
戦いは誰の為 …… 40
アンゲルス教団 …… 41
リベイラの街 …… 42
愛人輪舞 …… 43
大邪神の鎧 …… 44

第4章 強欲の街

襲いくる郷愁 …… 46
パンデモニウムの街 …… 48
パンデモニウム妄想 …… 50
売った命、買われた力 …… 51
パンデモニウムの街 …… 52
再会 …… 53
力 …… 54
強襲!!異端審問会 …… 56

第5章 暴食の街カナン

カナンの街 …… 58
素材 …… 60
嘘を囲むテーブル …… 61
カナンの街 …… 62
消むもの …… 63
正義と偽善と大邪神の鎧 …… 64

第6章 ナルシス・テーゼッタの丘を越えて……

再殺部隊 …… 66
奇跡の少年マルコ、参戦 …… 67
ベギルドの街 …… 68
友情と呼ばれるモノの形 …… 70
ベギルドの街 …… 71

第7章 二つの平等の街

ソドムの街 …… 72
ゴモラの街 …… 74
誰が為の戦い　その1 …… 76
誰が為の戦い　その2 …… 77

第8章 奴隷の地・ノア

己の敵は…… …… 78
白い羽 …… 80
安っぽいイメージ …… 82
ノアの箱船 …… 84
どこへも行けない魂 …… 86
天国、地獄 …… 88

第9章 復活の魂

亀裂 …… 90
ノゾミの無くならない世界 …… 92
見えざる光 …… 94
ディアボロス …… 96
ディアボロス激戦 …… 98

第10章 終末への導き……

創世記戦争 …… 100
BLACK MATRIX …… 102
ランキングとアドヴァンスドモードについて …… 103
隠しご主人様登場 …… 104

データ編／105

武器 …… 106
防具 …… 110
アクセサリー／消耗品／魔法 …… 111
潜在能力 …… 112

設定編／113

ドミナ …… 114
クレージュ …… 115
ブリカ …… 116
プラハ …… 117
ミシェット …… 118
ゼロ …… 119
アベル＆レプロブス …… 120
ガイウス＆ピリポ …… 121
ヨハネ＆マルコ …… 122
ルピルピ＆ルカ …… 123
B／Mインタビュー …… 124

我々が『悪』と呼んでいる物が、　『善』と呼ばれる『善悪の逆転した世界』
この世界では、産まれつき『黒きコウモリの翼』と、
『白き鳥類の翼』の生えた2種類の人間しか存在していない。
前者は『高貴なる黒き羽の者』と呼ばれる強力な『支配階級』を形成し……、
『下賤なる白き羽』の者どもを、『奴隷』として使役していた。
この事実を説明するために、
彼ら『黒き羽』の『神父達』は、次のように語った……
遥かなる『神話』の時代……
世界は『愛』などという『まやかし』を信じる……
偽善者の大悪神『ゴッド』によって支配されていました……
ところがある時……
世界の『救世主』であらせられる、偉大なる大天使『メフィスト』様が
『大悪神ゴッド』の手先である『白き羽の邪神』どもに反旗をひるがえし……
父なる大神『サタン』様の旗の元、我々のために『聖戦』を始められたのです!!
天界を2分する戦争は、666日間も続き……
ついに『メフィスト』様達は『愚かなる邪神ども』を、この魔法都市『リニア』の
地下深くの『地獄』に封じ込める事に成功し……
この世の総ての『偽善』から、我々を解放して下さったのです！
つまりは『メフィスト』様こそが、
この世界でまごうことなき『全知全能の大天使』!!
我々『高貴なる黒き羽』を持つ者達は総て……、
この『救世主』『メフィスト・フェレス』様の直系の子孫であり……
この『羽の色』こそが、選ばれた『強者の子孫』であるなによりの証し！
『下賤なる白き羽』を持つ者どもは総て……、
愚かなる『邪神の末裔』なのです
だからこそ我々が……
この『魔法都市・リニア』で生活するためには……、
『白き羽の生け贄』を、必要としているのだ!!!
1997 TAKE

キャラクター紹介

このページでは『主人公アベル』とその仲間たち、そして『B/M』の魅力のひとつでもある『ご主人様』を紹介することにしよう。この世界では知ってのとおり、『白い羽』を持つ者は、『黒い羽』を持つ者の奴隷となるのが鉄則。もちろんプレイヤーの操る主人公アベルは白い羽を持っているため、ゲームの最初にご主人様を決めることになる。ちなみにアベルや仲間、そしてご主人様たちには七つの大罪がそれぞれ設定されており、コンプレックスに関わる重要なテーマとなっている。

ご主人様 ドミナ

大罪：『愛』 Love

お嬢様タイプの『ご主人様』。お嬢様の条件である美しいストレートのロングヘアーが清楚なイメージを与えている。彼女のファッションを見てみると、その雰囲気とはかけ離れた露出度の高い服を着用しているが、このギャップこそドミナの可愛さでもあり、魅力でもある。

守護神：生命の大邪神『ガブリエル』

ご主人様 クレージュ

大罪：『愛』 Love

クレージュはボーイッシュタイプの『ご主人様』。自分のことを『ボク』と呼ぶところや元気な性格を見ると、女性らしさにやや欠けていると思われる。だが、たまに見え隠れする女らしさが、クレージュの愛をいっそう際だたせているといえるだろう。唯一のショートカットなのも貴重な存在だ。

守護神：生命の大邪神『ガブリエル』

主人公 アベル

大罪：『平等』 Equality

ゲームの主人公であるアベル。この世界では奴隷としてしか生きられぬ、大悪神の末裔の証『白い羽』を持つ。落雷によって記憶を失い、負傷していたところを謎の女性に救われる。それからはその女性を『ご主人様』とし、『愛』を通じて幸せに暮らすが、『大罪』を犯した罪によって牢獄へと送り込まれてしまう。

守護神：地獄の大邪神『メタトロン』

ご主人様 プリカ

大罪：『愛』 Love

見た目どおり、少女タイプの『ご主人様』。髪型は横結びで縦ロールがほどこされ、ロールパンのようになっている。これは彼女のチャームポイントのひとつでもある。私生活では外見からは想像できないような、大人びたセリフを言うこともあるが、料理は下手らしい……。

守護神：生命の大邪神『ガブリエル』

ご主人様 プラハ

大罪：『愛』 Love

お姉さまタイプのプラハ。ボンデージファッションを身につけているので、5人の中でも一番『ご主人様』という言葉が当てはまる。

やたらと気の強い女性に思われそうだが、アベルとの生活をのぞいてみれば、彼女の意外な優しさに触れることができるだろう。

守護神：生命の大邪神『ガブリエル』

ご主人様 ミシェット

大罪：『愛』 Love

ミシェットはいわゆるブリティッシュロリータタイプ。とにかく化粧と衣装が派手。見た目から特殊な性格と思われがちだが、アベルに寄せる思いは他のご主人様と何ら変わりはない。

手に持つぬいぐるみをはじめ、袖のフリフリやタイツ、チュールといったポイントが、ミシェットの可愛らしさをより強調している。

守護神：生命の大邪神『ガブリエル』

こちらのページでは、アベルと共に旅へ出る個性的＆魅力的な仲間たちを紹介しよう。やはりほとんどの者に対して、アベルやご主人様たちのように七つの大罪が設定されている。これらの大罪はストーリーにも関わっており、各キャラクターの目的を知る大きな『カギ』にもなっている。

仲間 レブロブス

大罪：『自由』 Freedom

過去に何人もの『ご主人様』を素手で殺したという屈強の格闘家だ。アベルとは『ゴルゴダの牢獄』で出会い、『殴り合い』によってお互いをわかり合う。

彼もまた『白い羽』を持つ奴隷の身だが、いつかその手で『自由』をつかみたいと強く願っており、アベルと共に行動することになる。

守護神：炎の大邪神『ウリエル』

仲間 ガイウス

大罪：『偽善』 Hypocrisy

『疾風のガイウス』、『偽善者のガイ』など、様々な異名を持つ。過去に200人以上もの有力者の家に強盗に入っては斬殺を繰り返し、その盗んだ金を貧乏人に恵んで歩いたことがその名の由来となっている。

この行動によって本人は『偽善者』の罪に問われているが、その行動を恥じたことはない。戦闘ではその異名どおり、疾風のごとく迅速に、かつ冷静な行動で戦場を駆けめぐる。

守護神：大地の大邪神『ミカエル』

仲間 ピリポ

大罪：『弱者』 The Weak

牢獄の看守としての職務を持つが、臆病なために他の看守にいじめられる日々を送っている。もともとは『黒い羽』を持つ者だが、本人は自分が『弱者』ということを認めており、いじめられることを当たり前だと思っている。ところがアベルと出会ったことによって『愛』というものに強く憧れ、やがてはアベルの不思議な力で『白い羽』に生まれ変わってしまう。以後、ピリポはアベルたちと共に脱獄し、旅に出ることになる。

守護神：水の大邪神『サリエル』

仲間 マルコ

大罪：『友情』 Friendship

一見女性に見えるが、れっきとした男の子。この幼さにして欲情の街『ベギルド』に総本部をおく『白き羽・解放革命戦線』のリーダーも務めている。

かつて『セラフィム』という『黒い羽』の者とお互いの自己犠牲の上に『友情』を交わしたため、大罪を背負うはめになった。今はなき親友セラフィムのやりたかったことを、自分が成し遂げようと思っている。

守護神：大気の大邪神『ラグエル』

仲間 ルピルピ

『ヨハネ』の弟子であり、『黒い羽』を持つルピルピ。ヨハネに師事をしているだけあって、さすがにその魔道の力には目を見張るものがある。

彼女の趣味は、日常の出来事を復讐日記につけること。『ガイウス』とは犬猿の仲で、ヨハネへの悪口をいつも復讐日記に記録している。そんな彼女も実は暗い影を持っており、不幸な運命を背負っている。

仲間 ヨハネ

大罪：『人権』 Human Rights

何十年も前に『太陽の神殿』の権力争いに敗れ、『ゴルゴダの牢獄』に閉じこめられた『高貴なる黒き羽』の大神官にして『神聖なる死人使い』の大魔道士。ヨハネの弟子には『ルピルピ』という女性がいるのだが、今は事情により再会することを望んでいない。アベルたちと『牢獄』を抜け出し、脱獄犯として追われることを選ぶのだが、その理由には自身の『野望』と『思惑』が関係している。

守護神：太陽の大邪神『ラファエル』

操作方法

ここではコントロールパッドの操作説明をはじめ、ゲームの全体の構成や流れを紹介することにしよう。ブラックマトリクスでは各イベントパートや戦闘パートによって操作方法が微妙に変わることもある。これらの操作を把握することで、ゲーム進行は断然スムーズになるはずだ。また、意外と忘れがちな街での会話の早送りの方法や戦闘でのショートカット操作法などの再確認もふまえ、このページでゲームの構成と各種操作方法を理解して快適にゲームを楽しんでほしい。

ゲームの流れ

ブラックマトリクスは大きく分けて、第1章から第10章（最終章）までの構成で成り立っている。さらにその章の中では、イベントパートと戦闘パートといった2つのパートで分けられており、その戦闘の中でもさらに細かくパートが分類されているのだ。このゲームの全体の構成を簡略した図で表わしているので、こちらの図を参考にゲームの構成を覚えておいてほしい。

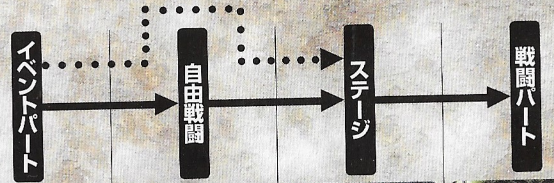
第1章 → 第2章 → 第3章 → 第4章 → 第5章 → 第6章 → 第7章 → 第8章 → 第9章 → 第10章

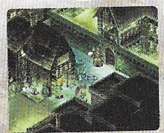
第1章

ご主人様との生活

ご主人様との生活が基本となっている特殊なパートだ。パートの中にはミニゲームなどの主人公の初期パラメータを決める重要なイベントが多々用意されている。また、街のイベントパートも存在する。

第2章～第10章





主にストーリーが進行するイベントや、街で行動するイベント（自由行動）で構成されている。街では情報を教えてくれる住民がいたり、話しかけると戦闘（自由戦闘）になってしまう『黒マントの男』などがいる。また、他にはアイテムを扱っている道具屋が存在していることもある。

自由行動時に、街の『黒マントの男』に話しかけると『自由戦闘』に入る。

自由戦闘は何回でも行うことができるので、経験値を稼ぐことが可能だ。なお、例外的に黒マントの男が存在しない街もあるので覚えておこう。

『ステージ』では戦闘の準備を行うことができる。内容は儀式をはじめとして、商人（アイテムの購入）、セーブやロードなどさまざま。

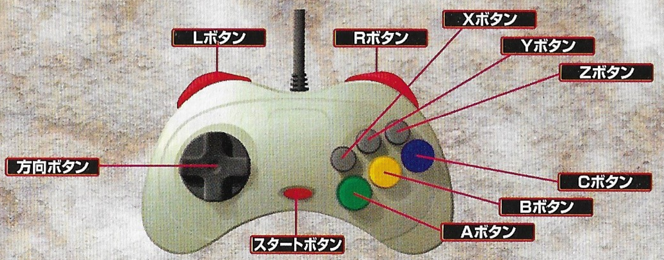
このようにステージは戦闘態勢を整えるための重要なパートなのだが、戦闘によってはない場合もある。

自由戦闘とは異なり、ストーリー上での戦闘が繰り広げられるのが『戦闘パート』だ。つまり、ここでの戦闘をクリアすることでストーリーが進行するのだ。

戦闘方法は14～28P、内容に関しては29Pからの『攻略編』で説明しているので、そちらの方を参考にしてほしい。

システム編
操作方法

コントロールパッドの使い方



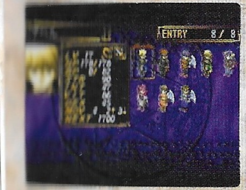
イベントパート

方向ボタン カーソルの移動/選択肢の選択/武器、防具装備時のはずす、捨てる（左、右）
Aボタン メッセージのスクロールと送り/決定/ウィンドウの表示/街の人との会話
Bボタン キャンセル
Cボタン Aボタンと同じ
Lボタン 街の自由行動時のカーソル移動/武器、防具装備時のキャラクターの切り換え
Rボタン 街の自由行動時のカーソル移動/武器、防具装備時のキャラクターの切り換え/AかCボタンと同時に押すとメッセージの高速表示
スタートボタン ウィンドウの表示/セーブ、ロード

戦闘パート

方向ボタン カーソルの移動、通常、潜在攻撃の選択
Aボタン 決定/キャラクターの向き変更/プレイヤーユニットの行動状況表示
Bボタン キャンセル
Cボタン 決定/戦闘ウィンドウの表示/プレイヤーユニットの行動状況表示/ユニットのステータス表示
Lボタン ユニット間の移動
Rボタン ユニット間の移動/AかCボタンと同時に押すとメッセージの高速表示
Xボタン 魔法コマンドのショートカット
Yボタン 攻撃コマンドのショートカット/敵の攻撃範囲表示
Zボタン 移動コマンドのショートカット/敵の移動範囲表示
スタートボタン サブウィンドウの表示

自軍編成画面



方向ボタン キャラクターの切り換え
Aボタン 戦闘参加の決定
Bボタン キャンセル
Cボタン Aボタンと同じ
L・Rボタン キャラクターの切り換え
スタートボタン 自軍編成の終了

BP振り分け画面

方向ボタン キャラクターの切り換え
Aボタン BPをMAXにする
Bボタン BPを1減らす
Cボタン BPを1増やす
L・Rボタン キャラクターの切り換え
Xボタン BPを0にする
Yボタン BPを10減らす
Zボタン BPを10増やす
スタートボタン BP振り分けを終了する

基本画面（装備・状態画面）

方向ボタン カーソルの移動（方向ボタン上・下）/装備を外す（方向ボタン左）/装備を捨てる（方向ボタン右）
Aボタン 決定
Bボタン キャンセル
Cボタン Aボタンと同じ
L・Rボタン キャラクターの切り換え
Xボタン キャラクターの魔法を表示（アイテム一覧表示中は使用できない）

経験値振り分け画面

方向ボタン キャラクターの切り換え
Aボタン ポイント振り分け画面へ切り換える
Bボタン キャンセル
Cボタン レベルアップさせる
L・Rボタン キャラクターの切り換え
スタートボタン 経験値振り分けを終了する

ポイント振り分け画面

方向ボタン 振り分けるパラメータの切り換え
Aボタン ガイダンスの表示
Bボタン キャンセル
Cボタン パラメータにポイントを1振り分ける
L・Rボタン キャラクターの切り換え

システム編
操作方法

ステージ説明

ステージとは戦闘準備画面のことだ。ステージでは戦闘を有利に進めるために「儀式」を行ったり、「商人」からアイテムを買ったりすることが基本的な目的となっている。これ以外にもセーブやロード、さらにはゲームの環境を換えることのできる「設定」も選ぶことができる。この中でも特に儀式の存在は大きく、武器をパワーアップさせる大切な要素であり、ブラックマトリクスの大きな特徴のひとつにもなっている。また儀式と商人に関しては、戦闘によって選択できないときもあるので覚えておこう。

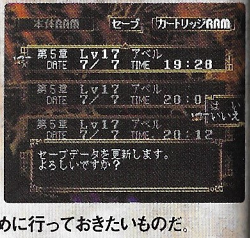
コマンド

ここではステージで選択できる7つのコマンドについて説明しよう。どれも重要な役割を持っているので、どのコマンドでどのようなことを行えるのか理解することが大切。コマンドの内容が解れば、戦闘の準備を万全にすることができるぞ。

装備

所持しているアイテムを使用したり、キャラクターたちに装備させるためのコマンド。やはり戦闘を有利にこなすには、事前にキャラクターに良いアイテムを装備させて、万全の態勢で出撃したい。

セーブ

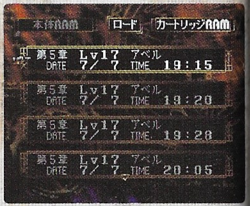


現在のゲーム進行をセーブすることができるコマンド。いつ起こるかわからないアクシデントに備えて、セーブはできるだけこまめに行っておきたいものだ。

儀式

儀式とは武器に隠された「潜在能力」を引き出すためのものだ。儀式を行い潜在能力を引き出すことで、武器に特殊な能力が備わったり、属性がついたり、魔法を扱えるようにもなってしまうのだ。詳しくは11ページを参考にしてほしい。

ロード



セーブしてあるデータをロードする。取り返しのつかないアクシデントは、ロードで対処しよう。

設定

ゲームの環境を変えることができる。ちなみにタイトル画面でも選択することができる。

商人

商人からいろいろなアイテムを買うことができる（売ることはできない）。

ここで注意したいのは、ステージの商人は武器を売っていないということだ。武器だけはあらかじめ街での自由行動で手に入れておこう。

出撃

ステージから戦闘パートに進みたいときに選択する。選択後は出撃メンバーの決定や、BPの振り分け作業を行う。

儀式について

武器には隠された能力、すなわち潜在能力というものがある。これを引き出すためには儀式で『剣血』を行う必要があるのだ。

また、逆に覚醒させた武器を再び通常の武器に戻す『浄化』というコマンドも存在している。このページを読んで儀式の仕組みを知り、剣血や浄化を上手に使って、武器の潜在能力をうまく引き出してほしい。

潜在能力を引き出すには、儀式以外の方法はないのだ。

潜在能力

潜在能力は各武器に存在しており、その種類は豊富に用意されている。この潜在能力を大まかに分けると、装備するだけで効果があるものと、BPを使用してはじめて効果を発揮するものがある。ほとんどの潜在能力は、武器の攻撃力がアップしたり、魔法が使えたり、魔法属性が加わったりと戦闘が有利になるものばかりだ。

こう見ると潜在能力はかならず引き出したほうが有利に思えるが、中には『呪われた』潜在能力もあり、自分に悪影響をおよぼすものもあるので、やたらとBPを与えないように注意したい。

潜在能力のついた武器はとにかく強い。実際に使用すればその強さを理解できるはずだ。

剣血

武器の潜在能力を引き出すときに選ぶ。武器を選択してBPを1～255ポイントまで与えることができ、その武器と相性の良いBPを与えれば武器は覚醒して名前が変化するのだ。その際、武器の新たな効果がメッセージウィンドウに表示されるが、覚醒に失敗した場合は、メッセージウィンドウに『・・・・』と表示されるので注意しよう。

各武器を覚醒させるためのBPや、その武器にどのような能力が隠されているかについては、データ編の106～110ページを参考にしてほしい。ちなみに一度覚醒させた武器は、さらに剣血でBPを追加させることで、別の武器に変化させることもできる。だが、これはあくまで現在の潜在能力よりも高いBPの潜在能力に変えるときの場合だ。現在よりも低いBPの潜在能力に変えたい場合は、一度浄化して通常の武器に戻さなければならない。

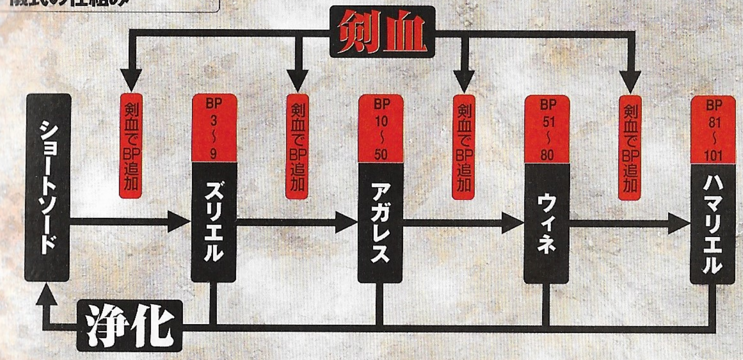
浄化

すでに覚醒されている武器を通常の武器に戻したいときに選ぶ。通常の武器に戻すには、その武器に与えられているBPと同じ量のBPを必要とする。

浄化の主な使いどころは、現在の潜在能力よりもBPが低い潜在能力に変えたいときだが、誤って呪われた潜在能力を持つ武器に覚醒してしまったときなどにも役立つ。

手持ちのBPが乏しいときは無理に浄化せず、同じ武器を購入してしまうのもひとつの手だ。

儀式の仕組み



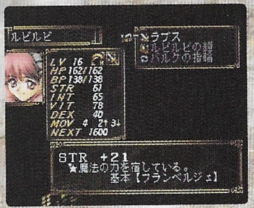
キャラクター能力説明

敵、味方問わず各キャラクターにはいろいろなパラメータが存在している。そのパラメータの内容によって、各キャラクターの装備できる武器が違っていたり、その武器を縦に振るか横に振るかなどの細かい設定が変化するのだ。もちろんプレイヤーキャラクターを戦場で十分に活躍させたり、敵の細かい戦力を知るには、これらの要素について詳しく知っておく必要がある。そこでここからはキャラクターに存在しているパラメータと、攻撃タイプ、武器タイプについて詳しく説明していこう。

各パラメータの説明

各種のパラメータは戦闘におけるキャラクターの能力を表わしている。画面に表示されるパラメータは全部で11項目あり、その中でも実際にキャラクターの戦闘時の能力に影響を与えるものは8項目。

どれもひとつひとつが非常に重要な意味合いを持っているので、よく理解してキャラクターの特徴をしっかりとつかんでおきたい。



パラメータの説明は、キャラクターを理解するだけでなくレベルアップ時の参考にもなる。

LEVEL

現在のキャラクターのレベルを示しており、レベルとはキャラクターの総合的な強さを表している。また、この数値は新たな魔法を習得するためにも必要だ。戦闘で得たEXP（経験値）を割り振ることでアップする。

HP

キャラクターの体力を表す。右が最大値、左が現在値となっている。この数値が0になると、キャラクターは死亡状態になってしまう。HPを回復させるには、魔法や回復アイテムを使うか、その戦闘をクリアさせるしかない。

BP

BP（ブラッディポイント）の所持量。右が最大値、左が現在値となっている。BPは魔法や潜在能力、儀式を行うにあたって必要であり、BPポイントを獲得するには、戦闘で敵を死滅させるしかない。

STR

STRはキャラクターの腕力を表し、物理攻撃に影響をおよぼす。STRは武器やアクセサリーなどを装備することでも、数値を上げことができる。

INT

キャラクターの使う魔法の効力や、敵の魔法攻撃に対する抵抗力を表す。杖やロッドなどの武器やアクセサリーなどを装備することでも、数値を上げることができる。またBPの最大値にも影響をおよぼす。

DEX

器用さを表すDEX。行動に関する確率全般に影響を及ぼすが、攻撃力には関係ない。

VIT

VITはキャラクターの生命力と防御力を表し、HPの最大値にも影響をおよぼす。防具やアクセサリーなどを装備することでも数値を上げることができる。

MOV

キャラクターの戦闘時の移動力を表している。無印は平地、↑は高地、↓は低地へ移動する際の数値。アクセサリーなどを装備することでも数値を上げることができる。

NEXT

NEXTはその名のとおり、次のレベルアップに必要なEXP（経験値）を表している。必要な経験値はレベルアップするごとに上がっていく。

攻撃タイプ

キャラクターの攻撃タイプを表し、このタイプによって装備できる武器が決まる。詳しい説明は13ページを参照してほしい。

武器タイプ

キャラクターの武器タイプ。現在そのキャラクターが装備している武器を表している。このタイプの説明も13ページを参照のこと。

攻撃タイプと武器タイプ

攻撃タイプ、武器タイプもそのキャラクターの特徴を表している大切な要素のひとつだ。攻撃タイプは各キャラクターに最初から設定されており、自分で好きなタイプに変えることはできない。攻撃タイプには『縦振り』、『横振り』、『突く』、『殴る』、『ムチ』、『弓』の6種類があり、各タイプによってキャラクターが装備できる武器も変わってくる。一方の武器タイプは、キャラクターの装備している武器を表しており、装備を変えればその武器タイプに変わるようになっている。

攻撃タイプや武器タイプでも、そのキャラクターの使い勝手が大きく変わる。

攻撃タイプと武器タイプの対応表

マークは各武器タイプを表し、その武器で可能な攻撃タイプを表記しています。

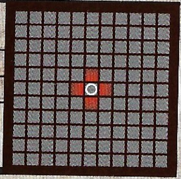
武器タイプ	攻撃タイプ
剣	縦振り、横振り、突く
斧	縦振り
短剣	縦振り、横振り、突く、殴る
ロッド	殴る
杖	殴る
棒	縦振り、突き
フレイル	殴る
槍	突く
レイピア	突く
ムチ	ムチ
弓	弓

武器攻撃範囲図

○はキャラクター　■は攻撃範囲

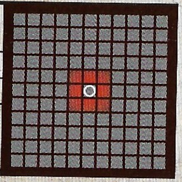
剣（縦振り）、短剣（縦振り）、斧、レイピア

高低攻撃範囲	上下2段
攻撃距離	1マス
対象人数	1人
攻撃特性	なし



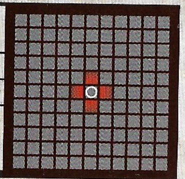
剣（横振り）、短剣（横振り）

高低攻撃範囲	剣:上2段、下1段 短剣:上下1段
攻撃距離	1マス
対象人数	1人
攻撃特性	高低差のある場所での攻撃範囲は、斜めの範囲が消えて、前後左右のみとなる。



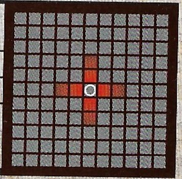
ロッド、杖、棒、フレイル

高低攻撃範囲	上下1段
攻撃距離	1マス
対象人数	1人
攻撃特性	高低差のある場所では、上下段に攻撃が行えない場合もある。



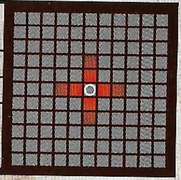
槍

高低攻撃範囲	隣接マス:上下3段 2マス目:上下2段
攻撃距離	2マス
対象人数	1〜2人
攻撃特性	キャラクター貫通



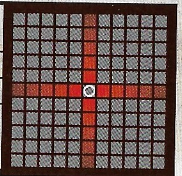
ムチ

高低攻撃範囲	隣接マス:上下3段 2マス目:上下2段
攻撃距離	2マス
対象人数	1人（潜在能力を含まない）
攻撃特性	キャラクターをまたいで攻撃できない。貫通しない。



弓

高低攻撃範囲	最大上下7段
攻撃距離	5マス
対象人数	1人
攻撃特性	人をまたいで攻撃できるが障害物をまたぐことはできない。



戦闘を始める前には出撃キャラクターの選択やBPの振り分け、出撃後にはキャラクターたちの初期位置変更を行わなければいけない。このあたりはプレイに慣れてくるとつい適当に済ませがちだが、ときには敵の先攻でスタートする戦闘もあるのでおろそかにはできない。いずれにせよ戦闘は出だしが肝心。戦闘を有利に進めるための基本的作戦の一部として、どのようなキャラクターを戦闘に参加させればよいのか、そして初期位置変更での様々なパターンを研究してみよう。

出撃／戦闘準備

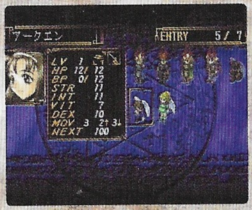
戦闘準備

戦闘前には出撃させるユニットを決め、次にBPを各キャラクターに振り分ける、といった戦闘準備の作業を行う。出撃させることのできるユニットは最大で10人までと決まっており、サブキャラクターを集めて進むと、ゲームの後半では手持ちのキャラクターを全員参加させることができなくなる。そのため、キャラクターを選ぶときは適当に決めず、しっかりとその戦闘に適したキャラクターを選ぶようにしよう。また、キャラクターの頭上に赤いコウモリがついているときは、そのキャラクターは強制的に戦闘に参加することになる。

ユニットが十人を越えたら、戦力のバランスを考慮し、出撃させるメンバーを選択しよう。

出撃キャラクターを選ぶときの基準

戦闘にキャラクターを参加させるときには、出撃した場合のメリットを考えることが大切だ。例えば敵陣に魔法使いが多い場合、こちらも魔法系のキャラクターで魔法対策をほどこすとか、地形の高低差が激しいので、移動力のあるキャラクターを出撃させる、などといったことだ。またその戦闘には大きく影響しないが、育てたいキャラクターを参加させるということも重要だ。なぜなら経験値は戦闘に参加したキャラクターのみ得ることができるからだ。



すでにこの時点から戦闘は始まっている。何事も出だしが肝心なのだ。

BPの振り分け方

ゲームの後半では余るほどBPが入るので、BPの振り分けで迷うことはないと思われるが、問題はBPを大量に入手することが困難な前半戦だ。

まず全キャラクターにBPが振り分けられない場合は、振り分ける優先順位を考えよう。優先して与えたいキャラクターは魔法を主に使うヨハネやルピルピだ。特にルピルピは回復魔法を使うので、最優先としておきたい。続いては潜在能力の武器を持つキャラクターがおすすめだろう。間違ってもBPを使わないキャラクターに、ムダなBPを与えないように注意しよう。

鎧召喚が絶対的に必要な戦闘では、BPを惜しまずに振り分けよう。

BLACK/MATRIX A VIEW OF THE WORLD
―B/M概念―

主人公であるアベルたちの住む世界では、我々の世界に存在している善悪の概念が完全に逆転している。例えば自分に関係のない人を救うことや、他人と仲良くして友情を語ることも、我々の世界では『正しいこと』だが、彼らの世界では『悪い行為』として受け取られてしまい、最悪の場合は『七つの大罪』に引っかかってしまう。これらの概念の存在がまかり通っているゆえ、『愛』を告白されたアベルがゴルゴダの牢獄へ送り込まれたのも、当然といえば当然の出来事なのである。また、この世界では黒い羽の人種が絶対的な権力を持っており、白い羽の人種は奴隷階級という立場を生まれながら強いられている。白い羽は、必ず黒い羽の奴隷として生活しなければならない。これは当然の掟なのだ。仮にご主人様のいない白い羽の人間がそこらを歩いていた場合、即座に牢獄に入れられたり、競売にかけられるのが一般的となっている。

初期位置変更モード

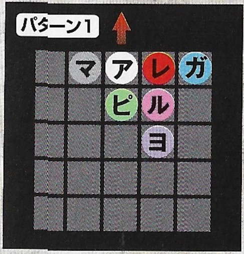
さあいよいよ戦闘が開始されるわけだが、まずは自分のキャラクターのスタート位置を決める『初期位置変更』をしなくてにならない。この初期位置変更は非常に重要なもので、基本的には敵の配置やその地形によって配置を組むのが理想だ。例えば敵が近いのに防御力の低いキャラクターを前線に配置してしまったら、秒殺されるのがオチである。こうならないためにも、いくつかのパターンを図に表してみたのでぜひ参考にしてほしい。

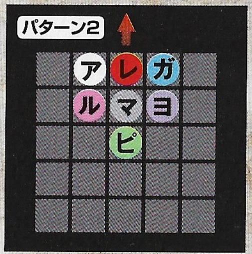
初期位置変更モード

初期配置パターン例

ア=アベル　レ=レプロブス　ガ=ガイウス　ピ=ピリポ　ヨ=ヨハネ　ル=ルピルピ　マ=マルコ

平均型

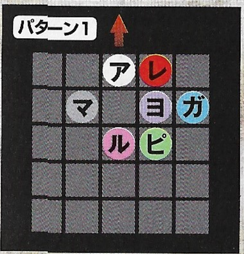


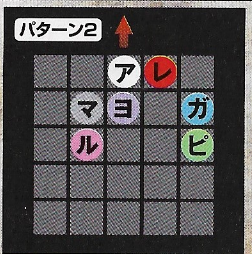


最も一般的な配置といえるだろう。最前線に、攻撃・防御ともに優れているキャラクターを配置して、第2線に弓を装備しているキャラクター、次に防御力の低いヨハネなどの魔法系のキャラクターを配置する。

このパターンなら弓で敵のHPを減らしつつ、接近戦が得意なキャラクターでトドメをさすという安全な戦法が使える。

守備重視型

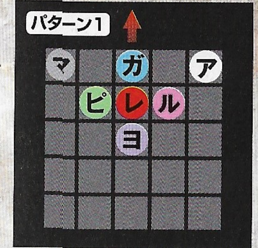


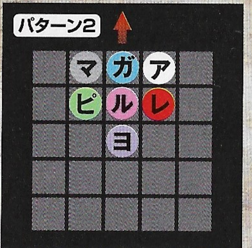


敵に囲まれた状況や敵の先攻からのスタートとなるときに使うとよい。防御力の高いキャラクターで防壁を作り、防御力の低いキャラクターを守る。ちなみにパターン2では、下にヨハネの逃げ道を確保しているのがミソ。

だが、守備を重視しただけあって、攻撃を仕掛けようとしても、キャラクターが散っているので、一度態勢を立て直す必要があるのが難点。

移動力重視型

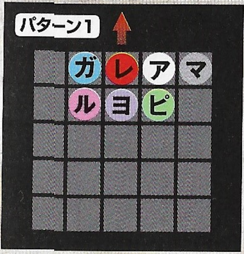


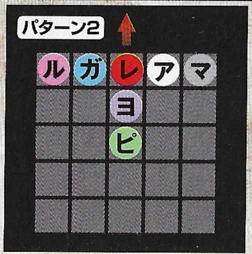


移動力の高いキャラクターを前線に置き、なるべく早く遠くの敵陣にたどりつくためのパターン。基本的にガイウス、ルピルピ、マルコ、アベルが移動力に長けているので、彼らを前線に置いてみた。

しかし移動力の低いキャラクターは、遅れて敵陣に到着するのが関の山。メンバー全員が敵陣にぶつかるには時間がかかってしまうため、実用性に欠けるかも。

攻撃重視型





アベルやレプロブス、ガイウスを前線に配置するパターン。敵のHPが残ってしまうことを考慮して、後ろに遠距離攻撃が可能なキャラクターを配置している。パターン2は物理攻撃キャラクターを思い切って前線に配置した、豪快な攻撃型となっているが、ある程度のダメージを覚悟しなければならない。どちらも、1ターン内に多くの敵を死滅したいときに使いたい。

移動/攻撃(1)

ここからは実際に戦闘で行う移動と攻撃について説明していこう。移動の説明では通常の基本的な移動の方法から、ポイントとなる高低差についても触れている。また攻撃の説明では、『勝敗のルールと状態』も網羅している。ここでの説明は基本中の基本ともいえる内容だが、戦闘に欠かせない重要な要素だ（特に『状態』についてはすみやかに理解しておこう）。知っているのと知らないのでは戦闘の難易度が大きく変わるので、初心者でなくともあらためて再確認をしておくように。

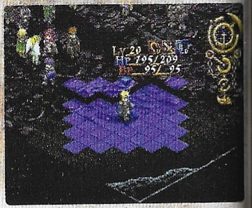
移動

移動というコマンドはキャラクターを動かすための基本的なコマンドである。しかし、その移動にもルールというものが存在している。これを把握しておかないと、戦闘を優勢にするどころかプレイを楽しむこともままならないだろう。

基本の移動

どのキャラクターも例外なく、移動の原則は縦と横の動きだ。そして1歩、つまり1マス移動するごとに、1の移動力を必要とする。この移動力とはキャラクターのパラメータにある『MOV』の数値のことだ。

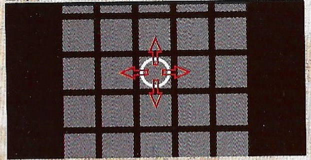
斜めへの移動は縦か横へ移動してからとなるので、結局2マス分の移動力を必要する。また、敵、味方をまたいで移動することもできないので注意しよう。これらの説明をわかりやすく、いくつかの図にしてみたので、これらを参考に移動の基本を覚えてほしい。



武器攻撃範囲図

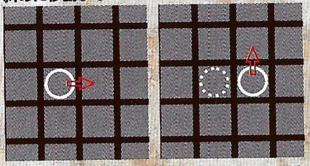
○はキャラクター　●は敵

基本移動



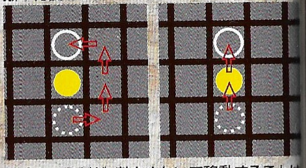
キャラクターは常に前後左右に、一歩づつしか進むことができない。これは基本。

斜めに移動する



常に前後左右にしか動けないので、斜めへ移動したい場合は、一度動いてから目的の斜めの場所へ進まなければならない。

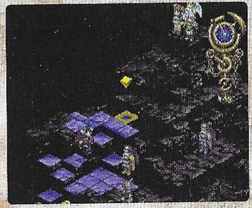
敵の背後をとる



味方もそうだが、敵をまたいで移動することはできない。背後をとるときには、回り込むかたちで移動することになる。

高低差

ブラックマトリクスの戦闘のポイントである高低差。簡単に説明すると、キャラクターによって登り降りの最大数が決まっており、キャラクターの行動力パラメータが『↑3』なら上3段まで昇ることができ、『↓2』なら下2段まで降りることが可能となる。もちろん、この数値が高ければ思わぬ場所へ移動できたり、逆に数値が低ければ単純な道でも段差が急なため遠回りをせざるを得なくなる。戦闘によっては、高低差に強いキャラクターを主力に戦うことも必要だ。



段差の激しい場所では、上下の移動力が低いキャラクターは苦戦を強いられる。

攻撃

攻撃は戦闘で敵にダメージを与えるための行動だ。この攻撃は自分の攻撃範囲に敵が入っている状態で行うことができる。攻撃できる範囲の基本は縦と横の1マスだが、例外もあり、攻撃のタイプによっては斜めへの攻撃が可能だったり、武器タイプによって2～5マス先の敵を攻撃することもできる。

また、攻撃時に敵をどの方向から攻撃したかによって、与えられるダメージは大きく変わる。まず敵の背後を攻撃したときには、一番大きなダメージを与えることが可能だ。次に敵の側面、最後に最も威力が無い敵正面への攻撃だ。ちなみに味方への攻撃は、魔法攻撃を除いて、すべて1ダメージしか与えることができない。

やはり攻撃するなら背後からが一番。大ダメージを与えることができる。

勝敗のルールと状態

ここで勝敗のルールを説明しよう。まずはHPが0になった時点でキャラクターは『死亡』となる。ここで注意したいのはHPが0になったからといって、そのキャラクターが完全な負けにはなっていないということ。『死亡』状態では回復魔法やアイテムで蘇ることができるのだ。『死亡』状態でさらにダメージを1以上与えることで敵は骨となり、『死滅』という状態になる。これでようやくそのキャラクターは蘇ることができなくなり、倒した側の勝利となるのだ。

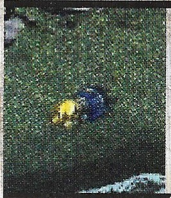
仲間のうち、メインキャラクターは死滅しても経験値を振り分けられないだけだが、サブキャラクターは死滅してしまうとそのゲーム中、二度と使用不可能となる。くれぐれも大切に。

戦闘終了後に経験値を振り分けられなくなるだけ、とはいえ味方の死滅だけは避けたい。

キャラクターの各状態

通常

いたってどこも悪いところがない、健康な状態。多少のダメージを受けたぐらいなら、通常の状態を維持したまま行動できる。



死亡

HPが0になり、操作不可能になってしまった状態。しかし、回復アイテムや回復魔法で、再び疲労か通常の状態に戻すことができる。

疲労

キャラクターがしゃがんでしまい、攻撃力が20%ダウンする。この状態になる原因はHPの残りが少なくなったときや、毒などを受けた状態、つまりパラメータに異常があるときだ。

死滅

死亡状態から1以上のダメージを受けた状態、いわば完全に死んでしまった状態。この状態になってしまったら、その戦闘ではもう二度と蘇らせることができない。

先ほどのページでは、主に移動と攻撃の基本的な要素について説明したが、ここではそれらの要素についてもう少し深く掘り下げて、より実戦的な情報を提供することにしよう。例えば敵と戦うときに役立つ攻撃テクニック、そして敵の落とすアイテムの条件なども紹介している。さらに右のページでは、戦略的な戦い方の基本とも言える『ZOC』(ゾック=キャラクターの進行妨害エリア)について解説する。ゾックに関しては図解で説明しているので、即座に実戦で試すことができるはずだ。

移動/攻撃(2)

テクニック

ここでは先ほどの基本知識を応用し、実戦で役立てるように2つのテクニックを紹介しよう。これらのテクニックは様々な戦闘状況で役立てることができるので、戦法のレパートリーのひとつとして加えておいてほしい。

敵の基本的な倒し方

接近戦の得意なキャラクターで敵を攻撃するのが一般的な攻撃の方法だ。だが、この方法では敵の反撃を受けてしまうことが多いのは当然。どうせならノーダメージで敵を倒すのが理想といえる。

そこでおすすめなのが、弓や魔法で遠距離から敵を攻撃し、ある程度HPを減らしてから、接近戦キャラクターで一気にトドメをさすパターンだ。シンプルな戦法だが、どの戦闘においても基本となる戦法なので身体に染み込ませておこう。

戦闘において基本ともいえるテクニック。ほとんどの敵に有効なのだ。

集団で攻撃する

世の中は思ったほどあまくない。上で説明した戦法で敵を倒せないこともある。もし、敵のHPが少し多めに残ってしまったら、敵を味方ユニットで囲んで集中攻撃をするにかぎる。また、場合によっては多少のダメージは覚悟して一気にケリをつける必要もあるはずだ。

例えば魔法を使う敵は早めに倒しておかないと、後々厄介なことになるのが目に見えている。また、防御力の高い敵やボスを相手にする場合にも有効といえるだろう。

囲んでしまえばこっちのもの。一気に勝負をつけることだってできるのだ。

敵の落とすアイテムについて

敵を死滅させるとBPを得ることができるが、ときどきアイテムを落とすことがある。アイテムを落とす敵は常に決まっており、通常の戦闘ではそのアイテムの種類も固定されている。

しかし、自由戦闘ではアイテムを落とす敵こそ決まっているものの、落とすアイテムの種類がランダムとなっている。ということは、レアアイテムを落とす可能性があるということなので、アイテム収集家は自由戦闘を何度も行い、多くのレアアイテムをゲットしたい。

また、ランダムアイテムについては、敵にトドメをさした武器によって種類が変わる。こちらの条件は右の『ランダムアイテム表』を参考にしてほしい。

ランダムアイテム表

トドメ武器	⇨	取得アイテム
剣	⇨	剣
短剣	⇨	短剣
レイピア	⇨	レイピア
槍	⇨	槍
斧	⇨	斧
ムチ	⇨	ムチ
弓	⇨	弓
杖	⇨	杖
ロッド	⇨	ロッド
フレイル	⇨	フレイル
木の棒	⇨	すべての武器種
魔法攻撃	⇨	防具、アクセサリー、消耗品

*魔法攻撃には潜在能力、錬召喚は含まれない。

ZOC(ゾック)について

ブラックマトリクスには『ゾック』と呼ばれる進行妨害エリアが存在する。ゾックの発生領域は、キャラクターの攻撃タイプに依存しており、複数のゾック生成領域が重なることで、はじめてゾックとしての進行妨害機能を果たすのだ。

ゾック領域にキャラクターが進入した場合、その時点でキャラクターの移動力は0になり、一度足止めをくらうが、次のターンで通り抜けることができるようになる。また、ゾックを発生させているキャラクターのどちらかが『死亡』してまうと、その効果は消えてしまうので注意しよう。このゾックの機能をうまく使ってもらうため、以下にゾックの概略図を記載することにしよう。

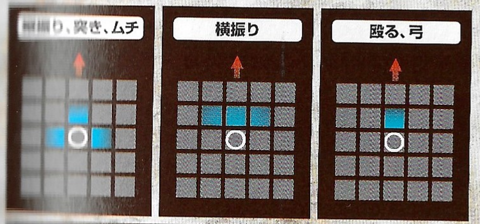
ゾックを戦闘に活用することで、戦術のレパートリーがけっこう増えるはず。

ゾック生成領域

先ほど述べたゾックを生成する領域について詳しく説明しよう。キャラクターの『攻撃タイプ』により、ゾック生成領域は異なっているが、このゾック生成領域が重なった地点にゾックが発生する。つまり、武器の攻撃範囲が生成領域になっており、2人のキャラクターの攻撃範囲が重なるところがゾックというわけだ。ここに攻撃タイプとゾック生成領域との関係などの図を記載するので参考にしてほしい。

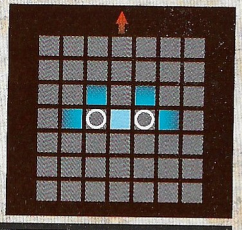
攻撃タイプと生成領域の関係

○はキャラクター(図の上が前方向とする) ■はゾック生成エリア ■はゾック発生エリア



縦振りキャラクターが2人並んだ場合

縦振りのキャラクターが2人並んだことで、生成領域、つまり攻撃範囲が重なったため、2人の間にゾック発生している。



ゾックの利用法

やはりゾックもやたらと発生させるのではなく、状況を考えて発生させなければならない。ここではゾックをより有効に使ってもらうために、ゾックの利用法とゾックが生かしきれない状況を説明することにしよう。

適した利用法 ゾックが発生することにより、敵の侵入を防ぐことができる。これは魔法を使うヨハネなど、防御力の低いキャラクターを守るときなどにも非常に役に立つ。特に横幅の狭い地形では、その効果を最大限に引き出すことができるだろう。

ゾックが生かせない状況 通路が狭ければよいが、逆に広い場合はゾックを避けて通られる可能性が大きい。また、接近戦の敵をくい止めるにはもってこいだが、魔法や弓などの遠距離攻撃の敵が多い場所では意味をなさない。他にも高低差がある場合は、発生しないときがある。

BLACK/MATRIX A VIEW OF THE WORLD ―白と黒―

すでにご存じのとおり、この世界では黒い羽の人種が絶対的な権力を握り、白い羽の人種がその下に仕えるという仕組みになっている。そもそもこのような仕組みが生まれたのは『神々の戦い』と呼ばれる『聖戦』が終了してからの話である。この神々の戦いと呼ばれる戦いは結果的に白い羽を持つ『ゴッド』が黒い羽を持つ『メフィスト』たちに破れて幕を閉じた。それ以来この伝説は長きに渡って語り継がれ、黒い羽の者たちは自分たちの羽の色こそは『偉大なるメフィスト』の直系の子孫の証だと考え、白い羽を持つ者は『大悪神ゴット』の末裔だとして忌み嫌い、生け贄として扱うようになったのだという。このような伝説が今でも生きているのだから、白と黒の絶対的な権力関係、奴隷階級は簡単に崩れることはないと思われる。

魔法

魔法には相手にダメージを与える攻撃系、仲間のパラメータアップや敵のステータスを異常にする攻撃補助系、HPを回復する回復系、敵をゾンビに変える特殊系などの種類がある。そして、どの魔法にも属性というものが存在している。属性は『炎』、『水』、『雷』、『光』、『闇』、に分かれており、どの属性にも『バイオリズム』が存在する。バイオリズムは魔法の威力と密接な関係を持っており、またバイオリズムは時間とも関係している。これらの要素を理解して、魔法の威力を十二分に引き出してほしい。

魔法の2つの範囲

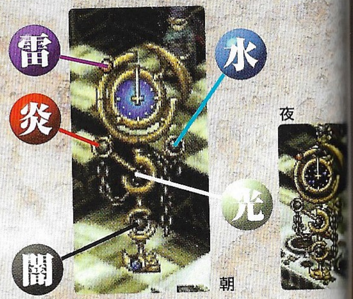
実際に魔法を使ってみると、最初に緑のマスが表示され、続いて赤いマスが表示されるときがある。これにはそれぞれ『降下可能範囲』、『効果影響範囲』という名称がついており、緑のマスの『降下可能範囲』は魔法を放つことができる範囲を表し、赤のマスの『効果影響範囲』は、その魔法の効果が影響される場所を意味している。

この2つの範囲は魔法によって様々で、『降下範囲が高低差に影響されにくい』魔法や『効果範囲が広い』魔法などがある。また、魔法の効力は『効果影響範囲』の中心が一番強く、外に向かうほど弱まっていく。すべての魔法にいえることだが、魔法は敵味方関係なく影響するので、攻撃魔法などを使うときは、味方を巻き込まないように十分に注意してほしい。

魔法のバイオリズム時計

戦闘中では1回の行動、つまり1コマンドを時間単位と見なした『コマンド時間』というものが存在している。どんな行動をとったときでも、1コマンドと見なされて1時間が経過するのだ。この時間の経過は、戦闘パート画面の右上に表示される『時計』により確認することができる。時計は12時間単位で朝と夜に分かれ、時計の地の色が青なら朝、黒なら夜という仕組みになっている。

また、時計の周りには5つの属性を表す『属性玉』というものがある。その属性の玉が輝いているときは、その属性のバイオリズムがすべての魔法の威力に反映されるのだ。この属性の玉は魔法と一部の潜在能力を使って、別の玉を狙って光らせることができる。これは基本的に使った魔法、潜在能力と同じ属性の玉が光るようになっているので覚えておこう。



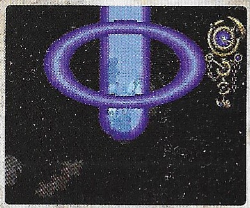
ホーンについて

元から魔法を使える者はヨハネとルピルピだけである。しかし『ホーン』というアクセサリーを装備することで、普段は魔法を使えないキャラクターも魔法を使えるようになるのだ。詳しい情報は右の表を参考にしてほしい。

各キャラクターのホーン装着時魔法一覧

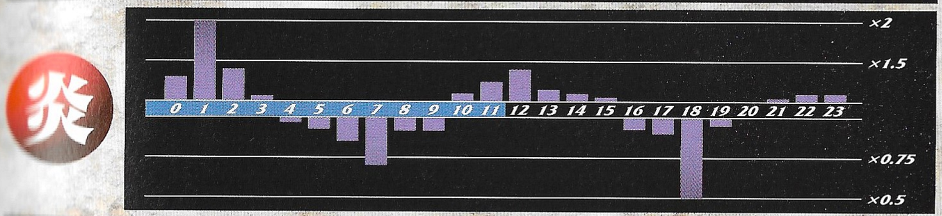
名前	LV	魔法	名前	LV	魔法	名前	LV	魔法
アベル	10	体力回復	ジェル	5	体力回復	リン	5	石化毒
	27	天罰		5	罵倒		10	鬼眼陽炎
レブロブス	15	罵倒		10	ノースレイス	ミニオン	5	ノースレイス
	20	気合		13	リッチ		10	毒雲
ガイウス	5	毒怨	アークエン	5	毒怨	ルビィ	6	アルラウネ
	15	麻痺毒		10	リリム		7	罵倒
ピリポ	20	極刑		15	気合		8	鬼眼陽炎
	25	精神	パリティ	5	状態回復		9	毒竜巻
ヨハネ	25	天罰		5	ゴースト		10	サトナス
ルピルピ	15	ゾンビ化		10	アストラル	フィム	5	ゾンビ乱舞
マルコ	5	アルラウネ	デュナ	5	静寂			
	10	鬼眼陽炎		10	精神			
	20	リッチ	タルシス	5	サンドマン			

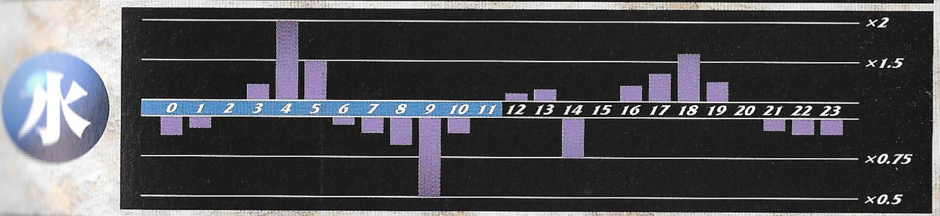
バイオリズム

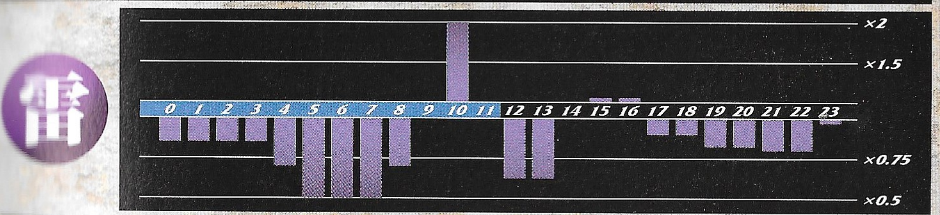


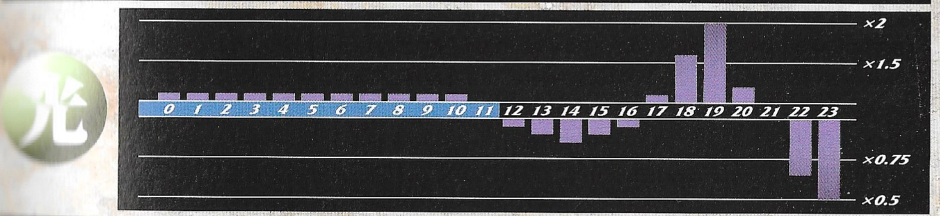
各魔法は時計で光っている属性の玉のバイオリズムによって、その効果が大きく左右される。これこそが魔法の『バイオリズム』なのだ。ここでは各属性の玉のバイオリズムが一目でわかるよう、一覧表を掲載するので、魔法を使うときに参考にしてほしい。

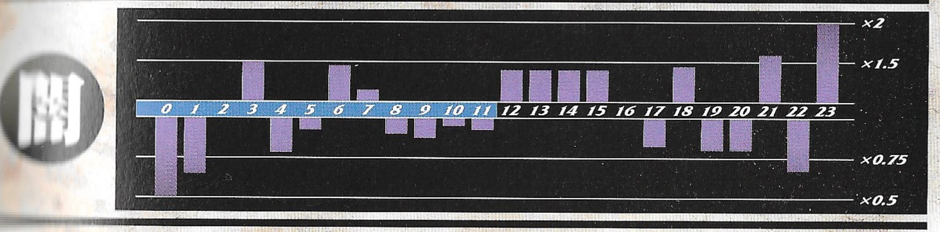
また、すべての魔法は時計で光っている属性の玉と同じ属性のバイオリズムが反映される。例えば、水の属性の玉が光っていたとする。そこで炎の魔法を使ったとしたら、炎の魔法のバイオリズムは『水の属性のバイオリズム』に反映される。間違っても、使った魔法の属性と同じ属性のバイオリズムが反映されるわけではないので注意しよう。











道具/状態/待機型

ここで説明する『道具』、『状態』、『待機型』は他の要素に比べれば、ゲーム中にあまり気にしていないプレイヤーも多いと思う。しかし、これらの要素も立派な戦略のひとつとして成り立っているのは事実。道具は回復魔法を使えるキャラクターがいなかった場合に重宝するし、状態は戦闘中にアイテム交換ができる貴重なコマンドだ。待機型に関しても、敵と戦闘する上での重要な駆け引きとなる。このような細かい要素を知ることで、さらに戦闘を楽しく、より快適に進めることができる。

道具

道具は大まかに分けると『武器防具系』、『アクセサリー系』、『消耗品系』の3種類があり、その道具は全部で最大98個まで所持できるようになっている。これらの道具は、街の『道具屋』やステージの『商人』から買ったり、敵を倒したときに手に入れることができる。

ちなみに道具の『消耗品』、つまり『ポーション』や『ブルーキュア』などは戦闘中に使用する物だが、何度も使えるというわけではなく、1ターン内に4回までと使用回数が決められている。使うときには当然このことを考慮しておく必要がある。

ポーションは回復魔法を持つキャラクターがいない戦闘で重宝するのだ。

戦闘中の道具交換

『武器』や『防具』、『アクセサリー』はキャラクターに装備させるために存在しており、これらの道具を装備するときは戦闘前に装備させてやるのが一般的だ。しかし、道具の装備はなにも戦闘前にしかできないというわけではない。戦闘中にスタートボタンを押して、『サブウィンドウ』中の『状態』を選ぶことで、戦闘中でも装備は可能なのだ。これは、ボスと戦っているキャラクターに、他のキャラクターの強力な武器を渡したいときや、BPが無くなったキャラクターから、BPがまだ残っているキャラクターに『ホーン』を渡すなどといった使い道がある。

その場の状況に応じて交換する。面倒な作業だが、状況を有利にすることもある。

特殊なアイテム

アイテムの中には、他のアイテムとは少し違った特殊なものもある。まずは自分のパラメータをアップさせるアイテムから説明をしよう。このアイテムを使うことで、キャラクターのパラメータの数値を上げることができるのだが、通常の道具屋から手に入れることはできない、いわばレアアイテム的な存在となっている。具体的にはSTRを上げる『力の酒』やINTを上げる『知識の水』などがある。

次にMAP上に隠されている『精霊』の場所を探すアイテム『クリスタル』。こちらは道具屋や商人からでも手に入るものなのだが、使い方が特殊になっている。効果が効果だけに探したい地形を指定するように思われるが、ポーションと同じようにキャラクターに使うアイテムとなっているのだ。もし使ったときに精霊がいたなら、MAPの一部が光輝くので一目でわかるはずだ。

精霊の場所を知れば、ボスの攻略が楽になることもある。

BLACK/MATRIX A VIEW OF THE WORLD
――奴隷とご主人様の生活――

奴隷とご主人様の生活とはいえ、ゲームの第1章はたいへん甘い生活を楽しむことができる。しかし、アベルが体験したご主人様との生活は例外中の例外。他の生活をのぞけば、奴隷生活がそんなに甘いものではないことが解る。ご主人様によっては自分の奴隷に立って歩くことを禁じ、一生ひざまずいたまま行動をさせる者や、街などの外に外出するときでも、衣服を着けさせることなく、首輪だけつけて四つんばいで歩かせる者もいる。いずれにせよ、アベルのような幸せな生活などはまず存在しないのだ。

状態

ここでの状態は『サブウィンドウ』内にある『状態』ではなく、キャラクターの『状態』を意味するものだ。

この状態が『毒』などの攻撃を受けることで、いわゆる『状態異常』というものになる。状態異常になるとキャラクターのパラメータが低下したり、操作が不能になったりもするのだ。状態はこの他にもいろいろと種類があるので、ここで詳しく紹介しておくことにしよう。

状態異常一覧

石化

石化してしまうと、一定時間行動不能になってしまう。だが、石化中は物理攻撃を一切受けつけなくなるといった特徴も持っている。時間がたてば治る。

凍結

一定時間そのキャラクターの血液が凍結してしまい、BPを使用できなくなってしまう。主に魔法を使うキャラクターに効果的だ。時間がたてば治る。

麻痺

一定時間身体が麻痺して行動力が1になる。移動範囲が1になるわけではなく、『移動』、『攻撃』、『魔法』の行動のうち、どれか1つしか行えなくなってしまうこと。

毒

毒を受けたことで一定の時間ごとにHPが減ってしまう。HPの減る量は小さいが、放っておくとばかにならないので早めに対処したい。時間がたてば治る。

スリープ

眠ってしまっているので、一定時間行動不能になる。ダメージを受けたときや時間がたてば治るので、わざと仲間に攻撃させて治す方法が効果的。

パラメータアップ

主に『攻撃補助系』の魔法を受けたときに見られる状態。一定時間キャラクターの全パラメータが25%アップする。時間がたつと効力は消える。

パラメータダウン

主に『攻撃補助系』の魔法を受けたときに見られる状態。一定時間キャラクターの全パラメータが25%ダウンする。時間がたつと効力は消える。

待機型

待機型とは敵の攻撃に対する対応の仕方で、『反撃』、『防御』、『回避』の3つの種類がある。この待機型は自分のターンで変えることが基本となっている。しかし、敵ターンでもコントロールパッドの『Bボタン』を押すことで変えることができるので、状況に合わせていろいろな戦法を組み立てることができる。

反撃は攻撃力の低い敵に使うのが効果的。未知数の敵には使わないように。

反撃

相手の攻撃を受けてから通常攻撃で反撃する。ただし、相手が自分の攻撃射程範囲外にいるときは反撃は行えない。仮に味方キャラクターが縦振りで、敵が横振りだった場合は、死角の斜めから攻撃されて反撃できなかったりすることもある。他にも弓や槍を装備した敵には向いていない。

防御

相手の攻撃をガードして、ダメージを軽減するもっとも無難な待機型。未知数の敵や、攻撃力の高い敵を相手にするときに適している。ただし、魔法攻撃には対応していないので注意してほしい。

回避

相手の攻撃を回避する待機型。回避に成功すればダメージは0だが、回避に失敗してダメージを受けてしまうと通常の1.5倍のダメージを受けてしまう。HPが残りわずかで、あと一撃で必ず死亡してしまう状況などに使うとよい。こちらも防御同様、魔法攻撃には対応していないので、回避することはできない。

鎧召喚と精霊魔法は、通常の魔法とはまったく別扱いになっており、特殊な魔法の部類に入る。発動させるには鎧召喚、精霊魔法のどちらも特殊な条件を満たさなければならず、それだけにグラフィック、演出ともにハデなものばかりだ。また、ハデなのは見た目ばかりではない。もちろん肝心の効果のほども絶大で、間違いなくプレイヤーの大きな助けとなってくれる。ここではそんな鎧召喚と精霊魔法の詳しい使い方や条件、それぞれの効果を紹介することにしよう。

鎧召喚/精霊魔法

鎧召喚

鎧召喚を発動できるキャラクターは決まっており、邪道騎士の鎧か大邪神の鎧を身にまとったキャラクターのみとなっている。しかも発動する条件がきびしい。発動するキャラクターの周辺4マス以内にいる味方キャラクターの合計BPが鎧召喚に必要なBPを満たし、さらに合計行動力が6以上ないと発動しないのだ。おまけに発動後、鎧召喚に協力したキャラクターは全員行動力が0になってしまう。ただ通常の魔法とは違い、味方キャラクターが効果範囲にいても被害を受けることはない。なお鎧召喚の攻撃力に関しては、下記の『鎧召喚の攻撃力』を参考にしてほしい。

鎧召喚の代償はあまりにも大きい。使いどころをよく考えるように。

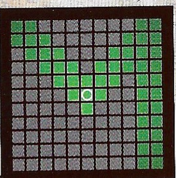
鎧召喚の攻撃力

鎧召喚の攻撃力は、『ベース攻撃力』と『INT影響力』の2種類を総合したものが最終的な攻撃力となる。ベース攻撃力は、キャラクターの基本攻撃力を表し、INT影響力は鎧召喚を詠唱したキャラクターの持つ『INT』値に影響される度合いを表している。また、攻撃力でもいえることだが、たとえINT数値が高くても、影響力が低ければあまり大きな効果は期待できない。

*ベース攻撃力とINT影響力についているアルファベットは、その効果を表している。S=効果最大〜C=効果弱となっている。

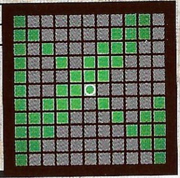
アベル

必要BP:650
ベース攻撃力:A
INT影響力:C



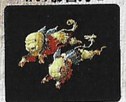
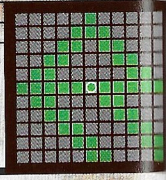
ピリポ

必要BP:350
ベース攻撃力:S
INT影響力:C



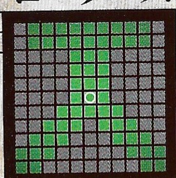
マルコ

必要BP:500
ベース攻撃力:B
INT影響力:B

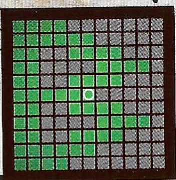
レブロブス

必要BP:620
ベース攻撃力:A
INT影響力:A



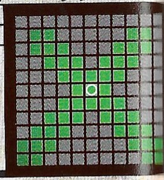
ヨハネ

必要BP:810
ベース攻撃力:S
INT影響力:B



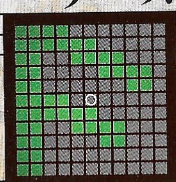
邪道騎士

必要BP:−
ベース攻撃力:−
INT影響力:−



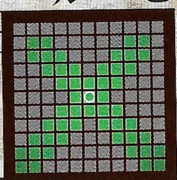
ガイウス

必要BP:450
ベース攻撃力:A
INT影響力:C



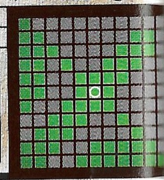
ルピルピ

必要BP:350
ベース攻撃力:C
INT影響力:B



ユダ・ルカなど

必要BP:−
ベース攻撃力:−
INT影響力:−



精霊魔法

戦闘MAP上には『精霊』というものが存在しており、精霊のいる場所に魔法を唱えると姿を現し、さまざまな特殊効果を残して去っていく。精霊を出現させるにはまず魔法を使い、その魔法効果の中に精霊のマスがあった場合、精霊が発動する。ただし、精霊発動後は普通のマスとなってしまうので、その戦闘で同じ精霊を二度と使うことはできない。精霊の種類は『時』、『風』、『光』、『闇』、『音』、『次元』の6種類があり、精霊によっては戦闘を有利にしてくれるものや、逆に敵味方関係なく影響を与えてしまうものもある。また、精霊は敵も呼び出すことができるので覚えておこう。

精霊は出現させるまで種類がわからないので、状況によっては痛手を負うこともある。

時の精霊

効果	時間を36コマンド時間進める
効果持続時間	一瞬
対象	全体

闇の精霊

効果	行動力がすべて−1される
効果持続時間	24コマンド時間
対象	被発動側

風の精霊

効果	MAP左下方向に強制1マス移動
効果持続時間	一瞬
対象	全体

音の精霊

効果	魔法が使用不可になる
効果持続時間	24コマンド時間
対象	全体

光の精霊

効果	領域範囲関連が−1される
効果持続時間	24コマンド時間
対象	被発動側全体

次元の精霊

効果	ゾックの生成能力を失う
効果持続時間	24コマンド時間
対象	全体

BLACK/MATRIX A VIEW OF THE WORLD

—七つの大罪—

B/Mの世界観において最も重要なテーマ、それが『七つの大罪』だ。この大罪はアベルとご主人様、そしてアベルと共に旅をするメインメンバーにそれぞれ当てはめられている。我々の住む世界でも実際に七つの大罪は存在しており、キリスト教の聖書などで度々お目にかかることがある。

ところが、彼らの世界では、七つの大罪は2つ存在している。ひとつはこちらの世界で悪いこととされている大罪。実はこれが一般的には当然の行為として認められている。この七つの大罪について彼らの住む世界の住人に1つずつ聞いたとすれば、次のような返事が返ってくるだろう。『憤怒、怒りこそ最も優れた行動の原動力!』、『驕り、強い者が、強いことを知らしめるのは当然である』、『嫉妬、有能な人物ほど、誰かに妬かれるものだ!』、『怠惰、休みたいときは、死ぬまで休め!』、『暴食、喰えるときには、喰えるだけ喰え!』、『強欲、弱肉強食、強い者がすべてを手に入れる!』、『欲情、種族保存の基本的な原動力』。B/Mの世界の一部の街の領主には、これらの大罪が当てはめられており、当然その領主たちはこのことを誇りに思っている。例を上げれば『強欲のマモン』、『暴食のバアル』などがあげられる。

さて、お次はもうひとつの大罪、彼らの世界で悪い行為とされている大罪の方を紹介しよう。こちらの大罪も『自由』、『偽善』、『人権』、『弱者』、『友情』、『愛』、『平等』の七つが存在している。どうしてこの行為が悪いのかというと、それは黒い羽の人種が絶対的な権力を持っているからにほかならない。そもそも奴隷階級の世の中で『自由』や『人権』、『愛』、『平等』といったものは存在しない。また自分たちの利益しか考えていない彼らにとって、『偽善』や『友情』といったものは意味のないくだらない行為となるのだ。そして絶対的な強さを常に求めている彼らには、『弱者』もまた目障りなだけなのである。

戦術演習

これまでに説明してきた多くの基礎知識を応用し、ここでは「戦術演習」と題して戦闘テクニックを説明していこう。『敵を倒す優先順位』や『キャラクターの方向転換』のように比較的ビギナー向けのものから、『敵の死体を防壁にする』といった上級者向けのもの、そしてブラックマトリクスならではの楽しみ『武器交換』まで、いろいろ取りそろえてある。戦闘の幅を大きく広げ、自分なりの戦術を生み出すのもよいだろう。そして最終的にはすべての章をクリアしてほしい。

敵を倒す優先順位

ゲームの前半では敵が弱いため、攻撃範囲に入った敵から倒しにいっても大した痛手を負うことはほとんどないだろう。しかし、ゲーム中盤以降ともなれば敵の攻撃力も数段アップし、おまけに弓使いや魔法使いが多く登場する。やたらめったに敵を倒そうとしても遠方から弓を撃たれ続けたり、瀕死に追い込んだ敵が回復したりというようなことがおおいにありうるのだ。

ここで考えなければいけないのが『どの敵を優先して倒すか』ということだ。例えば、魔法使いの一種である『ヒールマスター』は体力回復の魔法を持っている。ヒールマスターを無視して戦っていると、せっかくダメージを与えて瀕死に持ち込んだ敵も、ヒールマスターの魔法によって体力が回復してしまうという事態が予想される。また、ポイゾニストも早めに倒さないと、遠方から魔法をガンガン受けてしまう。こうならないためにも、魔法を使う敵は優先的に倒しておきたい。もちろん状況によって倒す敵の優先順位を変えることも必要だ。

魔法使いだけでなく遠距離攻撃系の弓使いも早めに倒しておけばHPを削られずにすむぞ。

キャラクターの方向転換

戦闘中、プレイヤーターンのときにコントロールパッドの『Aボタン』を押すことでキャラクターの向きを変える、すなわち方向転換をすることができる。あまり意味のない操作に見えないこともないが、実はこの『キャラクターの方向転換』が非常に重要なのだ。

知っての通りこのゲームでは、攻撃を側面や背後から受けることで、通常よりも大きいダメージを受けてしまう。そこで敵ターンの前に敵の攻撃を側面や背面に受けないよう、被害を最小限に抑えるためにも、キャラクターの方向転換が必要となるのだ。常に敵と正面から向かっていれば、最悪でも側面への攻撃ですむ場合も多い。また、方向転換で自分の背後を障害物に向けるという方法もある。

方向転換は意外と地味な作業だが、敵から自分の背後を遠ざけるだけで命を救われることもあるのだ。

障害物でなくとも、味方同士で背中を合わせれば絶対に背後をとられる心配はない。

弓攻撃で敵をおびき寄せる

敵がこちらに近づいてくる条件は2つある。1つは敵の攻撃範囲や移動範囲に触れたとき。残りの1つはダメージを受けたときだ。戦闘によくある状況で、敵を1人づつ倒したいのに、数人で群をなしていてなかなか突破口が開けないということがある。このようなときに役立つのが弓でのおびき寄せ作戦だ。先ほど述べたように敵がダメージを受けると近づいてくることを利用し、遠距離から弓で攻撃する。ダメージを受けた敵はこちらに向かってくるので、敵を1人づつおびき寄せることが可能になるのだ。このテクニックは戦闘全般で役に立つので、ぜひ使ってほしい。

これを知っていれば、ダメージ覚悟でこちらから攻めなくてもすむのだ。

敵の回復魔法を利用する

このテクニックはゲームのシステム上の特徴のひとつ『魔法は敵味方関係なく影響する』ということを利用したものだ。

ヒールマスターなどの回復を使う敵の近くで、別の敵を『死亡』させてその周りを味方キャラクターで囲んでしまう。すると死亡した敵を蘇らせるために、ヒールマスターは回復魔法を唱えてくるはずだ。回復魔法の範囲は広いので、囲んでいた味方キャラクターたちは、どさくさにまぎれて敵と一緒に回復してもらえるのである。もうちょっと回復をしてもらいたいときは、回復で蘇った敵を再び攻撃して死亡状態に戻そう。

運が大きいテクニックなので、あまりにHPが少ないときなら、素直に自分で回復しよう。

武器交換

戦闘中に敵のパラメータを見ると、見たこともないようなレアアイテムを装備しているときがある。このようなときは『武器交換』の潜在能力を持つ武器を装備し、相手の武器を奪ってやろう。

しかし、武器交換には条件があり、必ず敵の武器と同じタイプの武器で交換を行わなければならないのだ。ゲーム中の敵は意外とレアアイテムを所有していることが多いので、事前に儀式を行い、『武器交換』の潜在能力を持ついろいろなタイプの武器をいくつかストックしておくといいだろう。

武器交換の潜在を持つ武器は限られている。道具屋で見つけたら、買いだめしておいても損はない。

敵の死体を防壁にする

敵が『死滅』手前の倒れている状態、つまり『死亡』の状態だと障害物となり、その上をまたいで移動することができない。また、魔法系の敵や槍タイプを除く敵は、自分の味方の『死体』を攻撃しないのだ。

横幅の狭い地形などでは、これをうまく利用しよう。つまり敵の死体を残すことで完全に敵の侵入を防ぐことができるわけだ。死体を防壁にしてしまえば敵は攻撃してこないので、弓や魔法キャラクターを前線に置き、ダメージを受けずに攻撃することができる。

このテクニックはあくまで接近戦の敵専用。魔法系の敵は、魔法で死体を処理することも。

BLACK/MATRIX A VIEW OF THE WORLD —大邪神の鎧—

ブラックマトリクスの世界において、伝説として語り継がれている『大邪神の鎧』。この鎧を身につけることにより、それぞれの鎧にこめられた大邪神の力を得ることができるという。鎧は大罪と同じく七つ存在しており、『炎の大邪神ウリエルの鎧』、『大地の大邪神ミカエルの鎧』、『太陽の大邪神ラファエルの鎧』、『水の大邪神サリエルの鎧』、『大気の大邪神ラグエルの鎧』、『生命の大邪神ガブリエルの鎧』、そして最も力を秘めているといわれる『地獄の大邪神メタトロンの鎧』がある。このように鎧によって封じ込められている大邪神は様々である。これらの鎧を着るときは自らの羽をむしり取らなければいけないとか、力を使うときに自らの血を大量に捧げなければいけないなどといった噂も多く囁かれている。だが、それを見た者は未だいないという。

戦闘結果とは戦闘が終了したときに、その戦闘で要した時間やコマンド数などが計算されランクが表示される画面のことだ。この戦闘結果でプレイヤーの戦闘評価が一目で解ってしまうのだ。また、戦闘結果の項目の中には、敵から得たお金や経験値も表示される。戦闘結果が表示された後には、戦闘で得た経験値を戦闘に参加したキャラクターに振り分けて、キャラクターをレベルアップさせることができる。ここでは、戦闘結果のRANKの条件や経験値の振り分け方についての説明をしよう。

戦闘結果

戦闘結果画面

戦闘が終了すると必ず表示される戦闘結果画面。画面の各項目の意味は右の説明のとおりだ。

戦闘結果項目説明

EXP	戦闘で得た経験値
MONEY	戦闘で得たゴールド数
BLOOD取得	戦闘で得たBP
ボーナス	戦闘で得たボーナスBP（ボーナスは成績にはまったく関係ない。あくまでおまけのようなもの。）
持ち越し	戦闘準備で振り分けた未使用分のBP
ターン数	勝利までにかかったターン数
コマンド時間	勝利までにかかったコマンド時間
RANK	戦闘結果のランク。優秀評価順にS、A、B、Cとランクが評価される。

RANKの条件

自由戦闘を除く各戦闘には特定の条件が設定されており、この条件を戦闘でどのようにこなしたかによってRANKの評価が変わってくる。Sが最高ランクで順にCが最低ランクとなっているのだが、Sは『アドヴァンスドモード』のみのランクとなっている。そこで、ここではそのランクの評価条件の一部を紹介する。また、このランクはゲームをクリアしたときに表示されるランキング画面の称号にも影響されているので、なるべく上位ランクをめざしてがんばってほしい。

『経過ターン数』
『コマント時間』
『味方の死亡の有無』
『HP回復アイテムの使用、未使用、使用回数』
『白い羽ユニット（敵）の扱い』
『特定敵ユニットの行動』
『敵の全滅』etc……

取得経験値の違い

通常の戦闘の場合、経験値は基本的に敵キャラクター1人ずつに設定されており、自由戦闘ではリーダーのみに設定されている。この経験値は変化することがないのだが、いくつか例外がある。

まず『アドヴァンスドモード』の場合は、自由戦闘でのリーダーの経験値が『ノーマルモード』の10分の1となっている。次に、2章の『戦闘其の弐』と4章の戦闘『其の壱』では、敵として出てくる白い羽のキャラクターが、クリア時にどのように残っているかによって経験値が変わる。

白い羽の扱い次第で経験値が変わる戦闘では、いたわってあげるように。

取得経験値の振り分け

戦闘結果画面を見終わった後には、お待ちかねの取得経験値の振り分け、つまりレベルアップを行うことができる。レベルアップを行えるキャラクターは、その戦闘に出撃したキャラクターのみとなっている。ただし、その戦闘中に『死滅』してしまったキャラクターには、経験値を振り分けることができない。

経験値を振り分けるときに注意したいのは、ひとつのパラメータに多くのポイントを集中させないということだ。基本的にポイントの振り分けはプレイヤーの自由だが、パラメータが片寄りすぎていると、後々得意な戦闘と苦手な戦闘と極端な差が出てしまう恐れがある。

マップページの見方

ここからは実際にゲームの中身を説明していくことになるが、その前に攻略編のマップページの見方を説明しておこう。基本的にマップページでは、各街や各戦闘、つまり各パート区切りで紹介をしている。ページの中身の詳しい説明については、以下のページの見方を参考にしてほしい。

1 そのパートの章や戦闘や街の名前などを表しています。

●章　●その章、またはその戦闘のタイトル
●そのパートの内容

2 そのパートでの情報が説明されています。

●戦闘での勝利条件
●儀式の有無
●自由戦闘の有無（イベントパートのみ）
●プレイ中の選択肢の内容（選択肢が存在するパートのみ）
●仲間になるキャラクター名とその条件（仲間が存在するパートのみ）
●商人・道具屋の取り扱い商品名（商人・道具屋が存在するパートのみ）

4 アドバイスや攻略法を説明しているスペースです。

3 マップについての情報をマーク等で表しています。

①① 敵を表します。（赤いマークは自由戦闘時のリーダー、勝利条件となるリーダー）
道具屋 道具屋を表します。
自由戦闘 黒マントの男などを表します。
イベント イベントが起こる場所を表します。
精霊 マップ内の精霊の場所を表します。点線で記されているときは、物陰に隠れていることを示します。
（枠） その戦闘での初期位置変更の範囲を表します。

5 その戦闘で登場する敵の情報が説明されています。

●①①＝敵の番号　●名前＝敵の名前　●レベル＝レベル　●攻撃＝攻撃タイプ　●武器＝武器タイプ　●HP＝ヒットポイント　●BP＝ブラッディポイント　●STR＝攻撃力　●INT＝知力　●VIT＝体力　●DEX＝器用さ　●MOV＝移動力　●装備/魔法＝敵の装備と魔法の情報（装＝装備、魔＝魔法）　●アイテム＝その敵を倒したときに落とすアイテム　●経験値＝その敵を倒したときに加算される経験値

攻略編 ― マップページの見方

第1章　自由行動

ご主人様の部屋にて

記憶をなくした主人公、アベルを救った謎の女性。アベルはこの女性をご主人様として共に暮らすことになる。それは果たして2人だけの甘い生活……それとも？

第1章について

第1章はアベルとご主人様との同居生活がメインとなって進行し、特に戦闘は行われない。しかし、主人公アベルの初期パラメータをアップするコマンドやミニゲームが存在しており、うまくクリアしていけば、当然ながら少し有利な状況で第2章に進むことができるだろう。

ただこのコマンドやミニゲームは何度も選べるわけではない。12カ月までの期間限定となっているのだ。つまり、各季節は3回選択するごとに次の季節に変わり、合計12回選んだ時点でこれらのミニゲームは選べなくなってしまうのである。各ミニゲームがどのパラメータに反映されるのか、以下の表を参考にして、自分好みのキャラクターにしよう。

表1・各ミニゲームの取得パラメータジャンルと実行可能な季節

ゲーム内容	春	夏	秋	冬	パラメータ	経験値
読書1	○	○	○	○	INT+1	+1
読書2	○	○	○	○	INT+1	+1
日記	○	○	○	○	－	+1
地図	○	○	○	○	－	+1
睡眠	○	○	○	○	HP+1	+1
料理	○	○	○	○	BP+1	+1
散歩	○	○	○	－	HP+1	+1
掃除	－	－	－	○	VIT+1	+1
まき割り（ミニ）	－	○	○	－	表2参照	表3参照
釣り（ミニ）	○	○	－	－	表2参照	表3参照
ネズミ探し（ミニ）	○	○	○	－	表2参照	表3参照
モグラ叩き（ミニ）	－	－	○	－	表2参照	表3参照
街に行く	○	○	○	○	－	－

表2・ミニゲーム・パラメータ加算表

ゲーム内容	失敗（怒る、ガッカリ）	成功（拍手、ジャンプ有り拍手）	大成功（驚く）
まき割り	STR+0	STR+1	STR+2
釣り	VIT+0	VIT+1	VIT+2
ネズミ探し	INT+0	INT+1	INT+2
モグラ叩き	DEX+0	DEX+1	DEX+2

＊1 ○は実行可能。－は実行不可、またはなしです。
＊2 ミニゲーム以外の経験値は、1回目選択時は経験値が+5となります。2回目からは表1の経験値が加算されます。
＊3 ミニゲームの加算経験値は『ミニゲーム・経験値変更表』を参照。
＊4 ミニゲームの加算パラメータは『ミニゲーム・パラメータ加算表』を参照。

表3・ミニゲーム・経験値変更表

ご主人様のリアクション	経験値
怒る	+1
ガッカリ	+2～4
拍手	+5～7
ジャンプ拍手	+8～9
驚く	+10

ミニゲームの経験値取得の注意点

表3の経験値は加算されるものではなく、各ミニゲームの達成度によって変化するものです。2回目からは前回よりも好成績を残した場合のみ変化します。

例えば、1回目の釣りの結果が『怒る』で経験値+1となったとします。2回目の釣りの結果が『驚く』だった場合、1回目の経験値が加算されて合計+11になるわけではなく、好成績の『驚く』で獲得した+10のみが最終的に加算されます。ちなみに、各パラメータの上限は+6までです。

＊ミニゲームは達成度の影響を受けるものを例外として、他のものは2回目からポイントが1となってしまう。こう考えると、すべてのミニゲームを1回づつプレイした方が、トータルで多くのポイントを得ることができる。
最大は8×5ポイント+4（ミニゲーム回数）×10ポイント（大成功）=80ポイント（経験値）となる。

攻略編 第1章

ミニゲームアドバイス

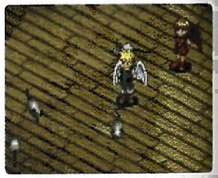
リハビリをかねて次々と家事（ミニゲーム）をこなしていくアベル。しかし、ここでの成績がパラメータに反映されるとあっては、そうそう手抜きはできない。第2章以降で少しでも役立てるよう、ここでは各ミニゲームのちょっとしたコツをアドバイスしておこう。

まき割り

まき割りで高得点を取るには2つのポイントがある。1つは斧を振り上げるスピードをできるだけ早く『MAX』にすること。そうすれば、これ以降はボタンを連打する必要がないので斧を振ることに専念できる。

2つ目は斧をめいっぱい振り上げた状態でタイミング良くBボタンを押せば、クリティカルな振り下ろしができるということだ。タイミングがバッチリなら『Nice!』の文字が表示されて高速でまきを割る。タイミングが微妙なので、ボタンを押すのが少しでも遅れると主人公は後ろに倒れてしまい、タイムロスとなってしまうので注意しよう。

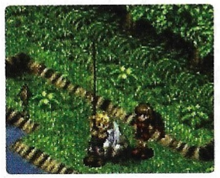
ネズミ探し



画面を走り回るネズミの数を数えるゲーム。ネズミの動きは意外と速いので、あせらずに的確に数えるようにしよう。

なお画面外に消えたネズミは二度と帰ってこないので、あくまで画面中に横切った数だけ覚えておけばOKだ。タイムアップになったらネズミの数を入力しよう。結果的に数が当たっていなくても、その数が答えに近い場合はポイントが加算される。

釣り



主人公の頭上に『ビックリマーク』が出たらAかCボタンを押して、さらにそのままAかCボタンを連打して魚を釣り上げるゲーム。ポイントは連打数に反映されるので、ひたすら連打する以外に攻略法はない。ちなみに、メーターがMAX状態で魚を釣り上げると、何か得体の知れないモノが……。

モグラ叩き

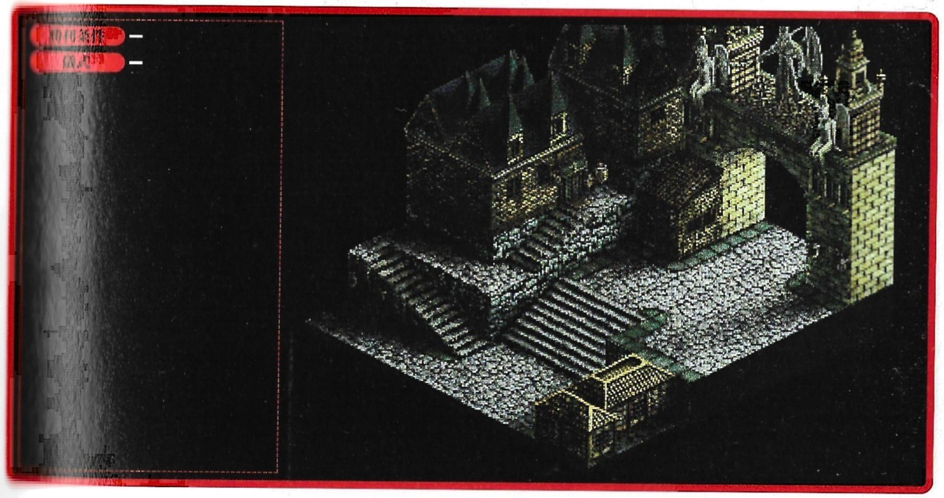
とにかく慣れるまでは苦労してしまう『モグラ叩き』。やはりこればっかりは反射神経がすべて。

せいぜいボタン配置に慣れることが唯一の攻略法となるが、少しでも楽に『モグラ』をたたきたいのなら、画面の穴の配列と同じように、こちらのパッドも斜めに傾けて穴とボタンの位置を合わせるとよいだろう。

第1章 自由行動

街

ご主人様の姿が見えなくなり、アベルは街へ出かけていった。しかし街の中にもご主人様は見当たらない。不安にかられたアベルが部屋へ帰ると、そこではとんでもないことが起こっていた。



ご主人様の部屋から街へ

ご主人様との約束を守り、部屋の中で平凡で幸せな日々を送っていたアベル。しかし、ご主人様がいなくなってしまい、アベル、つまりプレイヤーは『街へ出る』しか選択できなくなる。このとき、他のコマンドを選択しても、なんの反応も示さない。また、この街では『商人』や『道具屋』は存在していないので覚えておこう。街からご主人様の部屋へ戻りたいときは、メニューを表示させて『出る』を選ぼう。部屋に帰れば、新たなイベントが待っているぞ。

街での基本的な操作

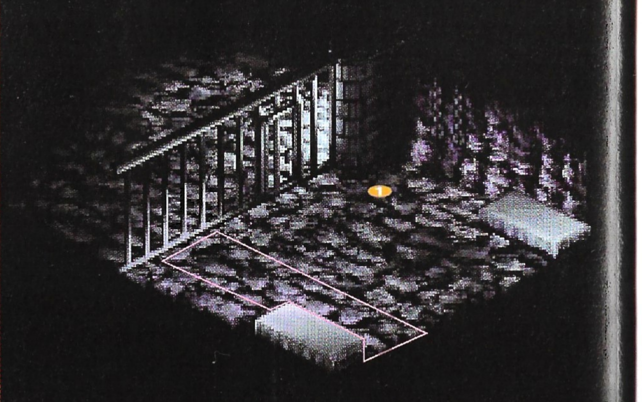
先ほど説明したとおり、この街では『商人』や『道具屋』が存在していないので、基本的に街の人々と会話をすることが、唯一この街で行える行動なのだ。また、これ以後もさまざまな街を訪れることになるので、ここで基本操作を把握しておくことも必要だ。例えば、会話中に『Rボタン』を押しながら『A、またはCボタン』を押すことで、会話を早送りすることができる。また、『L、Rボタン』を押すごとに、街の中で話しかけられる場所を、ボタンを押す度にサーチしてくれる、などといった操作などがある。これらの操作を有効に使って、ゲーム進行をスムーズにしてほしい。

第2章 ゴルゴダの牢獄
戦闘其の壱

レブロブス登場

7つの大罪のうちのひとつ『愛』を口にしてしまったご主人様は、異端審問官たちの手によってどこかへと連れ去られてしまった。そしてアベル自身もまた反抗奴隷としてゴルゴダの牢獄へと連行される。

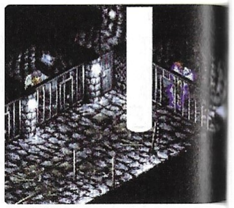
勝利条件 ー
儀式 無



薄暗い牢獄の中で

ゴルゴダに到着したアベルは看守の1人によって牢の1つへと蹴り入れられる。そこにはすでに屈強な体つきをした1人の男が入れられていた。彼こそ最強の白き羽と噂される『レブロブス』だ。アベルは牢に入るやいなや彼と腕試しをすることになるのだが……。

戦いを終えた後は、疾風のガイこと『ガイウス』、弱虫と蔑まれている黒き羽の看守『ピリポ』、独房に入れられた大神官(後に『ヨハネ』という名だとわかる)が次々と登場し、いよいよ物語が本格的に幕を開ける予感を感じさせてくれる。その夜のこと、ピリポが牢の鍵を開け、アベルに逃亡をすすめるにいたって、運命の波は一気に登場人物たちをのみこんでいくのだ。



基本戦術を修得

ここでは初めて戦闘を経験することになるのだが、その時点のアベルの強さではレブロブスに勝つことはできない。とはいうものの、これから先の戦闘をスムーズにすすめるには『初期位置変更モード』や各戦闘コマンドの操作、攻撃について知っておく必要がある。

特に攻撃の仕方による効果の違いは、戦闘を有利に進めるためには欠かせない知識だ。敵の背後を取る、側面を取る、高い位置から攻撃するなど、どうやって攻撃するかによってダメージ量も違ってくるのだ。攻撃後にレブロブスがいう感想は、その攻撃法のヒントになっているので、彼の言葉にも耳を傾けるようにしよう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム
①筋肉質の男	3	縦振り	棒	48	18	20	10	16	9	3 3↑3↓	装 木の棒、囚人服	

第2章 ゴルゴダの牢獄
戦闘其の弐

脱出

ピリポの騒ぎで看守たちが動き始めた。彼らが白い羽になってしまったピリポを放っておくはずがない。『レブロブス』『ガイウス』を牢から救いだし、一同は看守たちに立ち向かうことに。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 無

キャラクターの個性を把握

ここから本格的な戦闘が開始される。複数のキャラクターを操作して、戦闘を勝利に導こう。まずは各キャラクターの能力を把握して、シチュエーションにあった使い方をすることが大切だ。レブロブスはHPや防御力が高いので、率先して敵と戦うことができる。ガイウスは行動力に長けているので、他のキャラクターの攻撃に続いてトドメをさすように使おう。ピリポは遠距離攻撃が可能な弓矢を持っているので、遠くから敵を攻撃してなるべく他のキャラクターの負担を減らしたい。主人公のアベルは平均型だがこの時点ではいたって特徴がないので、トドメをさすキャラクターとして使うのが無難だろう。

戦闘中の装備

『ノーマルモード』では、この戦闘開始直後に『レブロブス』たちの会話イベントが発生し、『ショートソード』と『なめし革の鎧』が手に入る。さっそくメニューを開いて『状態』を選び、アイテムをキャラクターに装備させよう。このように戦闘中でも『状態』の項目を開けばいつでもアイテムを装備することができる。今後の戦闘を有利にするためにも覚えておこう。

また、少しめんどうだが入手したショートソードをみんなで使い回すという手もある。攻撃前に『状態』で装備を変えてから攻撃すればよい。木の棒で攻撃するよりは格段に強力なのでうまくいけば一撃で倒すこともできるだろう。時には手間を惜しまないことも大切なのだ。

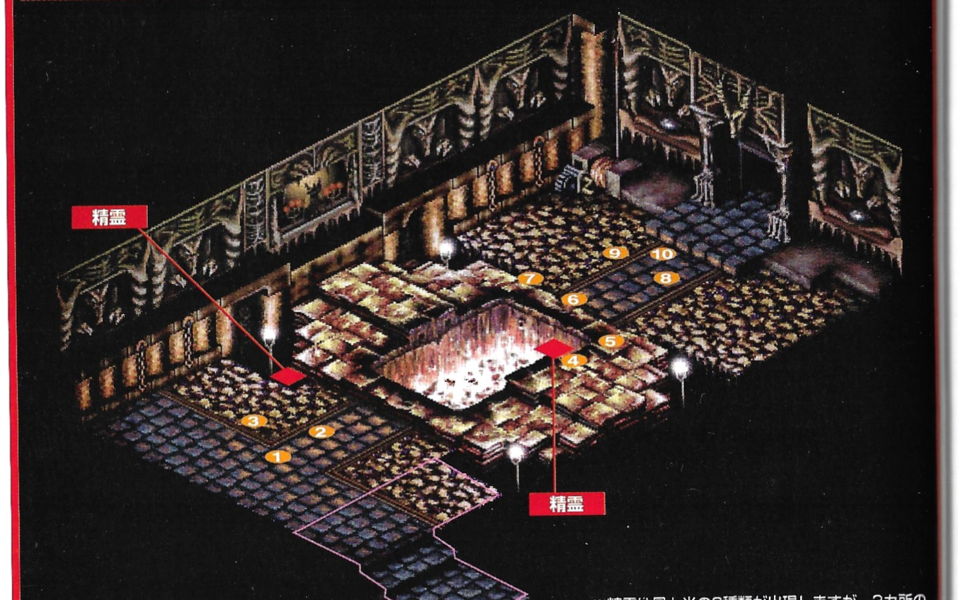
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
[illegible]	2	縦振り	剣	18	10	11	4	8	5	3 2↑3↓	装 ショートソード		108
[illegible]	2	縦振り	剣	18	10	11	3	8	7	3 2↑3↓	装 ショートソード	ポーション	108
[illegible]	2	縦振り	剣	20	10	12	4	9	5	3 2↑3↓	装 ショートソード		108
[illegible]	2	縦振り	剣	18	10	11	4	8	6	3 2↑3↓	装 ショートソード		108
[illegible]	2	縦振り	剣	18	10	11	4	8	6	3 2↑3↓	装 ショートソード		108
[illegible]	4	縦振り	斧	40	16	18	7	14	9	3 2↑3↓	装 アクス	ナイフ	160

第2章 ゴルゴダの牢獄
戦闘其の参

煉獄煉獄また煉獄

ヨハネをパーティーに加え地上を目指す一行だが、行く手を看守長のカロンに阻まれる。彼は教皇庁から莫大な予算をもらっているらしく、出世のためにも力尽くでヨハネを再び牢獄へと放り込むつもりだ。

勝利条件 カロンと看守全員の死滅
儀式 無



※精霊は風と光の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

魔法はバイオリズムで効果が変わる

この戦闘からヨハネが参戦する。ヨハネは武器での攻撃よりも魔法攻撃で本来の力を発揮する。ここでは魔法を使わなくても十分クリアできるが、どうしても魔法を使ってみたいというプレイヤーは次の説明を参考にしてほしい。

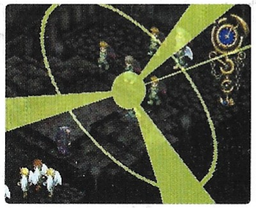
戦闘開始直後は魔法バイオリズムが炎になっているはずだ。炎の波形を見てみると最も効果的なのは2時。魔法を使うならこの時間帯を狙おう。同じ属性の魔法を使えば効果がアップするとか他の属性の魔法では効果がダウンするといった関係はないので、使う魔法は何でもOK。光属性の魔法を使えば次の波形が光の波形になり、闇属性の魔法を使えば闇の波形に変わるというだけだ。ここではヨハネ以外に魔法を使えるキャラクターはいないので、魔法バイオリズムは必ず炎、光、闇のどれかのはず。魔法バイオリズムが炎の時は2時、光の時は19時、闇の時は23時を狙って使うようにすれば魔法をもっとも効果的に使えるのだ。

敵の背後を取ろう

この戦闘で登場する敵は特別変わった攻撃をしてくることもなくけっこう戦いやすいはず。しかしそれだけにこちらの細かい動きが重要になってくる。直接攻撃をする場合は、前もって魔法や弓である程度HPを削っておいた方がいい。

また、攻撃をしかける位置も重要だ。正面からの攻撃と背後からの攻撃ではダメージがかなり異なるのだ。移動距離が足りない場合は仕方ないが、できるだけ背後に回り込んでから攻撃するようにしよう。

精霊魔法の使いどころ



戦闘マップ内の特定の場所が魔法効果範囲に入ったときに発生する『精霊魔法』。この戦いで初めてその姿を拝見することができる。

このマップに存在する精霊のうち、ひとつは『風』の精霊。敵味方全員が強制的に左下方向に移動させられる。移動させられた場所によっては高低差などの関係で身動きがとれなくなってしまうことも……。

もう1つは『光』の精霊だ。24CTの間、被攻撃側（仲間が召還した場合は敵）全員の領域範囲関連（移動範囲など）が−1となるのだ。うまく使えば敵が思うように行動できなくなり、有利に戦うことが可能となる。

このように精霊魔法は使い方によって有利にも不利にもなる。精霊の効果をよく知り、状況に応じて出現させるようにしよう。なお、精霊の位置はマップを参考にしてほしい。

白い羽の囚人を倒す前に

このマップには白い羽の囚人が何人かいる。この敵は戦闘勝利条件には関係ないので生かすも殺すもお好みのまま。しかしできるだけ倒さないようにしたほうがいい。

というのはこの白い羽の囚人たちの戦闘終了時の状態によって、取得経験値が変わってくるのだ。細かい数値は下のデータを参照してもらいたいが、死滅させてしまうのと生かしておくのでは取得経験値に101も差ができてしまう。3人とも生かしておけば303も違うのだ。これは序盤で手に入る経験値を考えるとかなり大きい。

白い羽の囚人は他の敵に比べてそれほど攻撃してこないし、攻撃力も弱いので無視しておいても特に困らないはずだ。白い羽の囚人を相手にしているヒマがあったらほかの敵を集中的に倒すようにしたい。じゃまになるなどの理由で倒す場合も死亡にとどめておこう。アイテムも持っていないし、死滅させるメリットはあまりない。

カロン対策と弓を使った戦略

この戦闘の山場ともいえるカロンとの対決については、ひとつ注意しておきたいことがある。それは、カロンが槍を装備していることだ。槍は縦横2マスの攻撃範囲を持ち、その攻撃範囲内にユニットが2体並んでいた場合は貫通攻撃になるのだ。カロンの近くにいったときは、キャラクターが2人並ばないようにしたい。

倒し方に関しては、やはり遠方からの弓攻撃でできるだけHPを削ってからとどめをさすようにしよう。また、ちょっと変わった戦法だが、画面の左端にある壁の上にピリポを乗せて、下方に向けてカロンに射撃する方法もある。

名称	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
囚人	1	殴り	フレイル	17	10	9	4	3	5	3 2↑2↓	装 モーニングスター		1 *
囚人	1	殴り	フレイル	17	10	7	6	3	6	3 2↑2↓	装 モーニングスター		1 *
看守	3	縦振り	剣	28	18	16	5	16	11	3 2↑3↓	装 ショートソード	ポーション	180
囚人	1	殴り	フレイル	20	10	12	4	8	7	3 2↑2↓	装 モーニングスター		96
看守	3	縦振り	剣	28	18	17	4	15	8	3 2↑3↓	装 ショートソード		180
囚人	1	殴り	フレイル	20	10	9	4	9	8	3 2↑2↓	装 モーニングスター		96
看守	4	縦振り	剣	32	18	21	5	18	10	3 2↑3↓	装 ショートソード	ショートソード	200
囚人	1	殴り	フレイル	17	10	7	3	5	5	3 2↑2↓	装 モーニングスター		1 *
看守	3	縦振り	剣	28	18	18	5	15	7	3 2↑3↓	装 ショートソード		180
カロン	6	突き	槍	60	30	31	12	25	12	3 2↑3↓	装 スピア		360

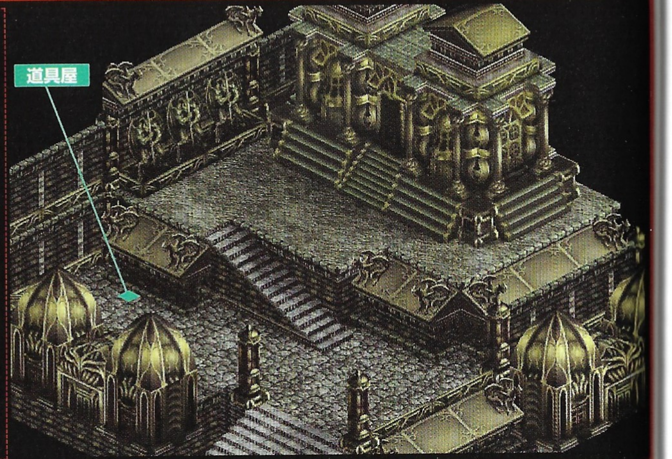
*白い羽の囚人は戦闘終了時の状態によって経験値が変化。取得経験値はそれぞれゾンビ状態0、死亡22、生存102。

第3章 太陽の神殿 自由行動

リベイラの街

脱獄犯として追われる立場となった一行は、ヨハネの勧めでリベイラの街へと足を運んだ。他の国々の信者や神官達が出入りするこの地なら、自分たちの身元を隠しやすいのだとヨハネはいうが……。

勝利条件 —
儀式 有　自由戦闘 無
商人・道具屋
ショートソード／ナイフ／レイピア／アクス／モーニングスター／革のムチ／なめし革の鎧／エステルの石／ポーション／ブルーキュア



背徳の街

『ご主人様の居所がわかるかもしれない』というヨハネの言葉を信じてリベイラにきたアベルたち。太陽の神殿があるというこの街では、人々の集う街らしくさまざまな噂を耳にする。

神々の鎧を身につけた邪道騎士のこと、この街にあるという悪魔の鎧のこと、そして今の『太陽の神殿』の大神官ユダの話などだ。また、実はヨハネが以前『太陽の神殿』の大神官だったことも明らかになる。『たとえ悪魔のものだろうと強い力を持つものは使わないと絶対損だ』というのがヨハネの口癖だったらしい。

道具屋で装備を

街ですべきことは基本的に人々に話を聞くことだが、道具屋の存在も忘れてはいけない。今の装備はあってもないようなものだ。ここでちゃんとした装備に買い変えてやろう。持っているお金は少ないので買うものをしっかり吟味した方がいい。

道具屋の目印は、建物の前にあるポーションの看板だ。店の前にカーソルを合わせれば、カーソルの色が変化し、Cボタンでお店の中に入ることができる。コマンドの『商人』でも買い物はできるが、売っているものは道具屋とまったく同じなのでどちらで買ってもよい。

自由戦闘について

実は街でできることは前の項目で説明した以外に、もう一つある。それが自由戦闘。街にひそんでいる怪しげな黒マントの男に話しかけるといきなり戦闘になるのだ。逆に話しかけなければ戦闘を回避することができる。敵と戦っていて苦戦するようなら自由戦闘を利用してレベルを上げるといいだろう。通常の戦闘に比べて敵はそれほど強くないので、苦戦することはほとんどないはずだ。

とはいうものの自由戦闘ができるのはもう少し先。リベイラの街に一時的に戻ってきたときか、場合によっては次の街に行ってしまう。お楽しみはそのときまでおあずけだ。

第3章 太陽の神殿 戦闘其の壱

潜入

[illegible]イウスが予想した通り、太陽の神殿では神官たちが一行を待ち伏せしていた。今まで戦った看守とは違い、訓練された神官兵たちを倒すには一筋縄ではいかないはずだ。気を引き締めて戦いに挑め。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有
商人 ポーション／ブルーキュア

弓や魔法で先制攻撃をかけろ

敵の数は少ないものの、相手は訓練された神官兵たち。今まで戦った看守に比べて格段に強いはずだ。そこで今まで以上に魔法や弓でHPを削ってから攻撃したり、背後や側面に回り込んでの攻撃を徹底させるようにしよう。

また、敵は攻撃されると攻撃したキャラクターに向かって突っ込んでくるという性質がある。この性質を利用すれば1人ずつ確実に倒していくことができる。まずピリポ1人を前に出し弓で攻撃させる。ピリポが仲間の近くまで戻ると敵がそれを追いかけてくるので、全員で取り囲んで倒せばいいのだ。敵に囲まれることがないのでダメージを受ける回数も減り、一石二鳥といえるだろう。

ポイゾニストと毒

敵陣の中には毒の魔法を得意とする『ポイゾニスト』がいる。魔法を使う相手と戦うのは初めてなので特に注意が必要だ。ポイゾニストの魔法効果範囲は意外に広いので、近づきすぎると毒の餌食になってしまう。近づく場合は必ず魔法が弱まる時間を狙って行くようにしよう。

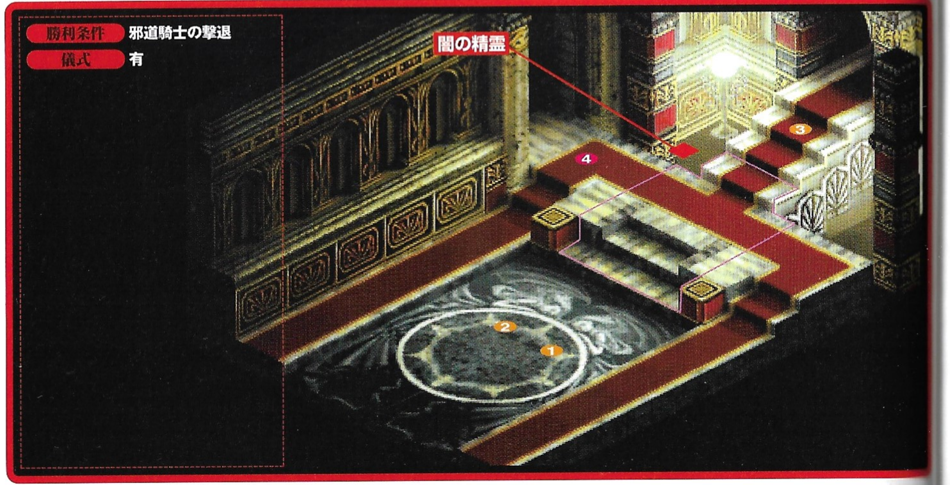
「毒」は時間がたてば治るのだが、レベルの低い現段階ではHPがもたない場合もある。そのときは速攻で敵を倒すか『ブルーキュア』で治そう。『麻痺』と『石化』に関しても、時間が経てば治るのでご安心を。

	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
[illegible]	3	殴り	フレイル	40	20	20	9	22	14	3 2↑3↓	装 モーニングスター		180
[illegible]	3	殴り	フレイル	40	20	20	9	21	13	3 2↑3↓	装 モーニングスター		180
[illegible]	3	殴り	フレイル	38	20	18	12	22	11	3 2↑3↓	装 モーニングスター	グラディウス	180
[illegible]	3	殴り	フレイル	38	20	19	12	21	10	3 2↑3↓	装 モーニングスター	力の酒	180
[illegible]	5	殴り	ロッド	40	62	9	30	16	15	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 毒忽、麻痺毒、状態回復、石化毒	クロームロッド	360

第3章 太陽の神殿
戦闘其の弐

戦いは誰の為

第一波は退けたが、早くも敵の第二波が襲ってきた。しかも、敵の中には奇妙な鎧を身にまとった『邪道騎士』まで加わっている。なぜかヨハネはその『邪道騎士』のことを気にしている様子だ。



態勢を立て直してから進もう

この戦闘は敵に囲まれた状態からのスタートとなる。勝利条件が『邪道騎士の撃退』なのでスタートから邪道騎士を集中的に狙いたいところだが、下方向の広いスペースを確保して態勢を立て直してから進めたほうが無難だ。また下方向にいる信者は『シェイドダガー』や『チェインメイル』を持っているので、できれば手に入れておきたい。

上方向にいる信者は特にアイテムも持ってないので放っておいてもかまわないが、レベルをあげたいのであればもちろん倒した方がよい。

邪道騎士に注意

邪道騎士は他の敵に比べてパラメータが高いので、今のレベルではかなり手こずってしまうはず。魔法も使えるので注意が必要だ。もたもたしていると『リリム』でHPを回復されてしまうので、倒すときは全員で取り囲んで一気に攻撃するようにしよう。また敵の死体をそのまま残しておくと、生き返らされてしまうことになるので確実に死滅させるようにしたい。

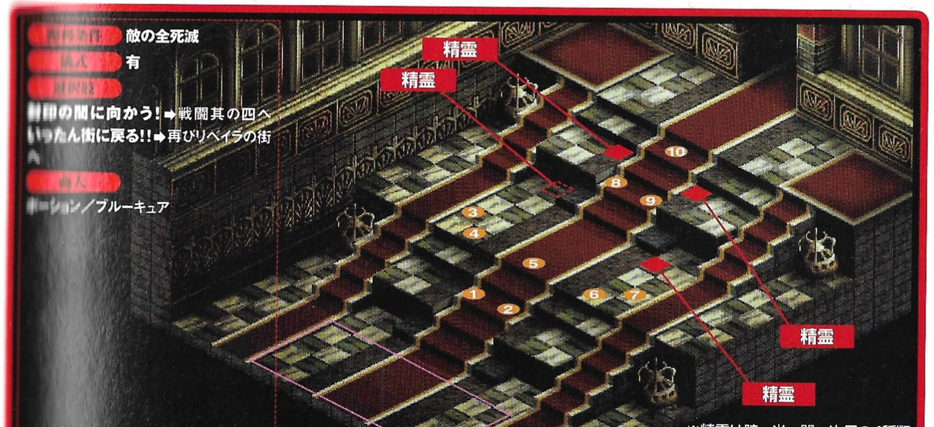
最後にこれは運まかせの技になるが、魔法は敵味方関係なく影響するというシステムを利用して、邪道騎士や瀕死の敵の周りを取り囲んで邪道騎士の回復魔法のおこぼれをもらうことも可能だ。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①信者	3	殴り	フレイル	40	20	20	13	23	12	3 2↑3↓	装 モーニングスター	シェイドダガー	[illegible]
②信者	3	殴り	フレイル	40	20	20	13	23	12	3 2↑3↓	装 モーニングスター	チェインメイル	[illegible]
③信者	4	殴り	フレイル	46	24	22	10	25	12	3 2↑3↓	装 モーニングスター		[illegible]
④邪道騎士	6	横振り	剣	62	84	28	31	36	20	3 2↑3↓	装 ロングソード、イスハークの鎧、バルクの指輪 魔 状態回復、石化毒、リリム		[illegible]

第3章 太陽の神殿
戦闘其の参

アンゲルス教団

邪道騎士の魔法に心当たりがあったヨハネは、それが弟子の『ルピルピ』であることに気づく。ルピルピはユダの命令により戦いに参加したことを告げ、これからは師匠であるヨハネと共に行動すると誓った。



※精霊は時・光・闇・次元の4種類が出現しますが、4カ所のどこに出現するかは、ランダムになります。

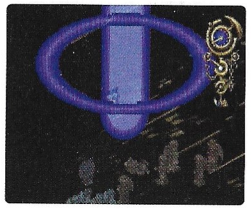
ルピルピ、いきます

ルピルピは回復魔法を使えるので、以後はある程度のダメージを覚悟した力押しの戦闘もできるようになる。回復魔法を使うときにも攻撃魔法と同じくバイオリズムにだけは注意しておこう。それだけで回復量に雲泥の差が出る。あとは『鎧召喚』も使うことができるのだが、現時点では使いどころがない。いずれ必要になることもあるので存在だけは頭に入れておこう。

ヒールマスターの注意点

今回の戦闘でも敵陣には『ポイゾニスト』が含まれているので、時間をよく見ながら慎重に進むようにしよう。

また、『ヒールマスター』という新しい敵は、回復魔法を持っているので優先的に倒すようにしたい。放っておくとせっかく瀕死に追い込んだ敵も、HPを回復されてしまったりして非常にやっかいだ。最悪のパターンは死亡した敵を復活させられてしまうこと。こうなるとそれまでの苦労も水の泡だ。ヒールマスターの近くで敵を倒したら、必ずトドメをさして死滅させておくようにしたい。

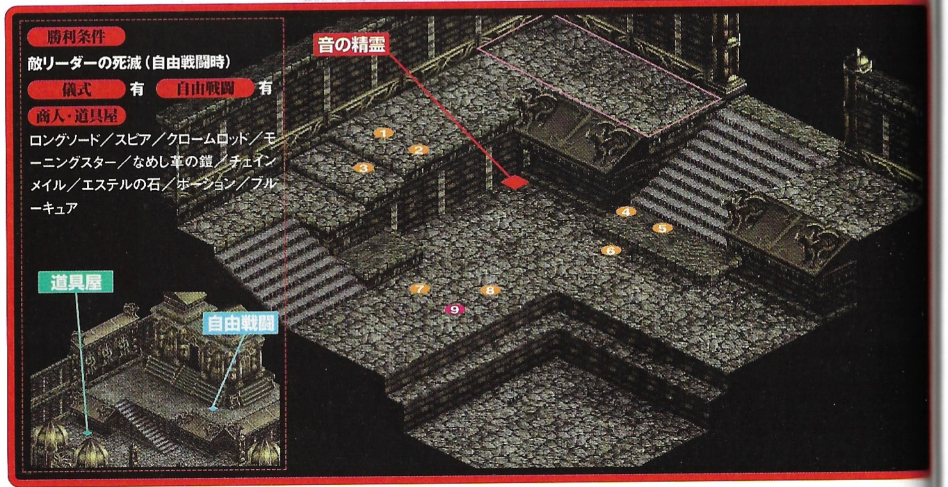


名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
[illegible]	4	殴り	フレイル	42	22	20	13	24	13	3 2↑3↓	装 モーニングスター		220
[illegible]	4	殴り	フレイル	42	22	21	13	24	13	3 2↑3↓	装 モーニングスター		220
[illegible]	5	殴り	ロッド	46	62	14	31	17	16	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合	ブルーキュア	260
[illegible]	4	殴り	フレイル	42	22	21	13	24	13	3 2↑3↓	装 モーニングスター		220
[illegible]	8	弓	弓	54	34	29	13	30	17	3 2↑3↓	装 ショートボウ	アルホ	270
[illegible]	4	殴り	フレイル	42	22	21	13	23	14	3 2↑3↓	装 モーニングスター		220
[illegible]	5	殴り	ロッド	48	64	11	31	19	20	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 毒怨、麻痺毒、状態回復、石化毒		290
[illegible]	5	殴り	ロッド	48	66	11	32	18	17	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 毒怨、麻痺毒、状態回復、石化毒		290
[illegible]	5	殴り	ロッド	45	64	11	32	16	15	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合		270
[illegible]	7	殴り	短剣	54	29	24	13	28	17	3 2↑3↓	装 アロケン	バトルアクス	300

第3章 太陽の神殿 自由行動/自由戦闘

リベイラの街

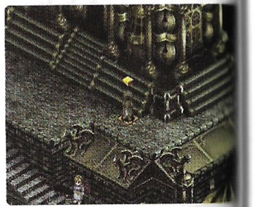
『大邪神の鎧』さえ手に入れれば、強大な力が手に入ると知ったアベルたち。すぐにでもその鎧を奪い返したいところだが、敵もそれを待ちかまえているはず。ここは一度街に戻り態勢を立て直すことに。



街の変化

リベイラの街はこれで2度目となるが、いくつか変化していることがある。まずは道具屋（商人も同様）の品ぞろえが変わっていること。以前よりもいい武器を買うことができるので必要があれば買っておこう。

もう1つは街中に黒いマントをかぶった男が出現したことだ。この黒マントの男に話しかけると1回目のリベイラの街でふれた『自由戦闘』をすることができるのだ。敵と戦っていてレベル不足を感じたなら、自由戦闘でレベルを上げてから再び太陽の神殿に向かうようにしよう。



自由戦闘について

初めての自由戦闘とはいっても、敵は前にも戦ったことのある者ばかりなので恐れることはない。以前と同じことに注意しながら倒せばOKだ。自由戦闘では敵リーダーを倒した時点で戦闘終了となるうえ、ほかの敵を倒しても取得できる経験値は0。経験値を稼ぎたいだけならリーダーに向かって突き進もう。ほかの敵を相手にしても時間のムダというものだ。

もしアイテムを収集したいのなら、ロングボウを装備した十字兵も倒すようにしよう。

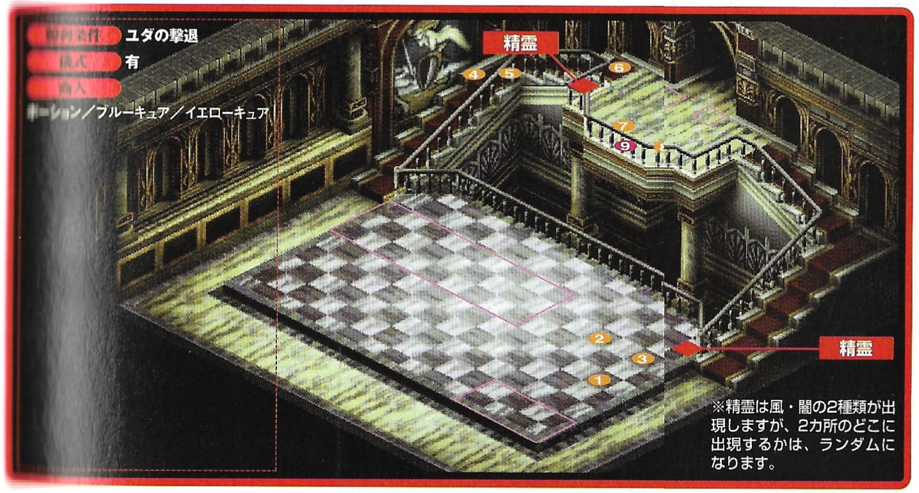
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 信者	4	殴り	フレイル	40	22	20	13	24	14	3 2↑3↓	装 モーニングスター		
2 信者	4	殴り	フレイル	41	23	21	13	24	13	3 2↑3↓	装 モーニングスター		
3 十字兵	8	弓	弓	52	33	29	13	21	15	3 2↑3↓	装 ロングボウ	ランダム	
4 信者	4	殴り	フレイル	42	23	20	13	23	15	3 2↑3↓	装 モーニングスター		
5 信者	5	殴り	フレイル	41	22	20	14	23	14	3 2↑3↓	装 モーニングスター		
6 十字兵	8	弓	弓	51	28	27	12	20	14	3 2↑3↓	装 ショートボウ		
7 信者	4	殴り	フレイル	40	20	20	10	24	20	3 2↑3↓	装 モーニングスター		
8 信者	4	殴り	フレイル	41	22	20	14	23	14	3 2↑3↓	装 モーニングスター		
9 強信者	8	殴り	フレイル	57	38	26	13	29	18	3 2↑3↓	装 モーニングスター	ランダム	[illegible]

＊アドヴァンストモードでの取得経験値は75

第3章 太陽の神殿 戦闘其の四

愛人輪舞

ガイウスは神官たちの動きが気になるといい、ルピルピと共に別行動をとることになる。残ったメンバーが封印の間に足を踏み入れると、そこには大神官ユダとその部下である奴たちが待ち受けていた。



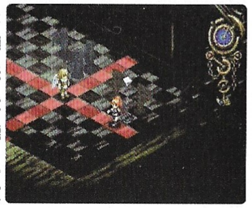
スタート時のガイウスとルピルピ

ガイウスとルピルピはスタートからユダの正面に配置されている。この戦闘の『勝利条件』はユダの撃退となっているので1人で突っ込んで倒したいところだが、やはり最初はユダとの戦闘を避け、階段へ避難したほうが安全だろう。ユダの魔法がかなり強力なうえ、周り敵に囲まれやすいので仲間がたどり着く前に力つきてしまう険性があるのだ。

ユダまでの道のり

ユダの近くまでたどり着くには、左右の階段を通ることになる。片方の階段を大勢で突き進むのもよいが、階段の横幅が狭いので、ユニットを二手に分けて、ユダの待つスペースで合流したほうが戦いやすいだろう。

階段で待っている『愛人』たちは、これまでの敵よりもパラメータが高いので、安全に1体ずつ倒していこう。また、階段の高低差にも注意したい。愛人の中でも弓を装備している者は、できるだけ早めに倒したほうが、チクチクとHPを削られずにすむ。なお、ユダとの戦い方については、後の其の伍『大邪神の鎧』のページで詳しく説明しているので、そちらを参考にしてほしい。



名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
[illegible]	4	弓	弓	44	22	28	12	24	14	3 2↑3↓	装 ショートボウ	ポーション	290
[illegible]	5	横振り	短剣	47	24	28	17	31	14	3 2↑3↓	装 マーシーナイフ	ポーション	250
[illegible]	5	横振り	剣	49	24	30	17	32	14	3 2↑3↓	装 ロングソード		280
[illegible]	5	横振り	短剣	47	24	24	17	31	14	3 2↑3↓	装 ナイフ	疾風の実	250
[illegible]	4	弓	弓	44	22	30	12	24	14	3 2↑3↓	装 ショートボウ	ラメラアーマー	290
[illegible]	5	横振り	剣	49	24	32	17	32	15	3 2↑3↓	装 バラッシュ		280
[illegible]	5	横振り	剣	49	24	29	17	31	14	3 2↑3↓	装 ロングソード		250
[illegible]	5	横振り	剣	50	24	29	17	31	14	3 2↑3↓	装 ロングソード		250
[illegible]	12	殴り	ロッド	112	116	25	45	32	24	4 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 石化毒、ゴースト、リッチ、スレイス	ユディトの石	1080

第3章 太陽の神殿

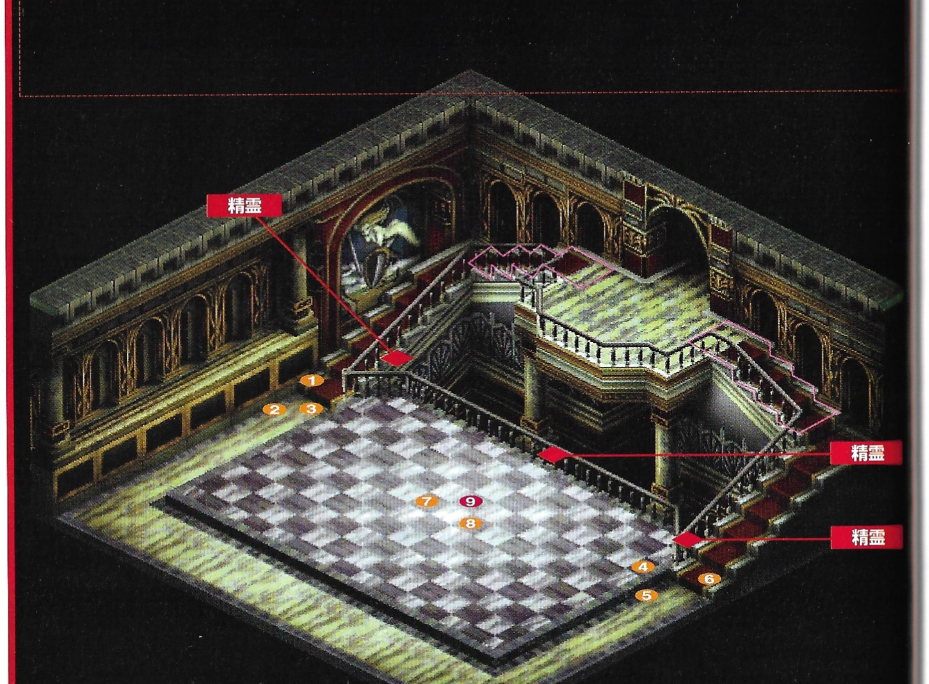
戦闘其の伍

太邪神の鎧

ご主人様を助けられるならと、ついにアベルは自らの羽をむしり取り、太邪神の鎧を装着した。しかしユダはしつこくも、再度アベルたちに襲いかかってきた。

勝利条件 ユダの撃退

儀式 有



※精霊は時・闇・次元の3種類が出現しますが、3カ所のどこに出現するかは、ランダムになります。

鎧召喚の効果を知っておこう

アベルが鎧を身につけたことにより、ルピルピと同じように『鎧召喚』を使えるようになった。ここで鎧召喚について説明しよう。

鎧召喚は攻撃力そのものは絶大だが、その代償に多大なBPと行動力を消費する技だ。自分の周囲4マス以内の仲間の行動力の合計が6以上で、かつBPの合計が消費BPを満たしている場合に使用できるのである。その場合使ったキャラクターのBPは0になり、不足した分を周囲にいる仲間で均等に補うことになる。そして周囲4マス以内にいたキャラの行動力も0になり、そのターンには何もできなくなってしまうのだ。

威力は大きいが使ったあとのリスクも大きいだけに、危険な状態に陥った場合の最後の切り札として使うようにしたい。またそれだけリスクを負うのだから、できるだけ多くの敵が効果範囲に入るようにカーソルを設定しよう。

二手に分けて効率的に

この戦闘は前回とは逆に、階段の上からユダの待つ下の階へ降りていく形となる。ここでは二手に分かれて両側の階段を使ったほうが効率的だ。できるだけ2つのグループの戦力が同じになるように分けよう。

また、どちらのグループにも1人は遠距離から攻撃できるキャラクターがほしいので、ヨハネとピリポは別のグループに分ける。その場合ヨハネの防御力が低いので同じグループにレプロブスやアベルなど、防御力の高いキャラクターを入れ、ヨハネの盾になるようにしたい。

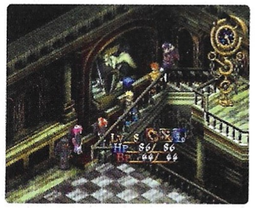
階段での戦い方に注意

階段では必然的に上や下の段から攻撃することが多くなってしまうが、こういった場所での攻撃範囲には注意が必要だ。

たとえばヨハネは上下の段への攻撃はできないしルピルピは高低差がある場合斜め方向への攻撃ができなくなる。もし敵が階段をふさいだときに、こういったキャラクターが一番前にいるとしたらどうなるだろう。前にいる敵は倒せない、敵が倒せないから先にも進めない、と立ち往生することになってしまうのだ。こうなると下にいる愛人の弓攻撃やデーモンサマナーの魔法の格好の的となってしまう。

他にも前をつまらせないために注意したいことがある。ひとつは死体をそのままにしておかないということ。死体をそのままにしておくと、ただでさえ狭い階段がさらに狭くなり、進みにくくなってしまう。死体を生き返らせる心配はないが、早めに死滅させるのがおすすめだ。

もうひとつは移動力の高いキャラクターを先に進ませるということだ。一番前にいる者がどんどん進んでくれれば、後ろにいる仲間も先へ進みやすい。



デーモンサマナーと愛人

階段付近には初登場のデーモンサマナーがいる。注意したいのは攻撃魔法の『アルラウネ』だ。この魔法は効果範囲が高低差に強いため、階段の上でも効果範囲に入ってしまう。近くにいったらできるだけ自分のターン内で倒すようにしよう。もちろんどの敵を倒すにしても前もって魔法や弓で攻撃してHPを削っておくようにしたい。

ユダのそばには側近の愛人が2人ついている。このまま近寄ると愛人だけでなくユダの攻撃も受けることになってしまいかなりやっかいだ。ここはピリポの弓で愛人を攻撃し、1人ずつおびき寄せてから倒すようにしよう。そして愛人を2人とも倒してからユダと戦うようにしたい。

ユダとの戦い方

ユダと戦う場合には、ユダが魔法を持っているということに注意してほしい。とりわけ注意したいのが攻撃魔法『ノースレイス』だ。この魔法は、射程範囲が十字の形になっているので、できるだけ自分のユニットをまとめないで2マス以上開けて戦うようにしたい。そして魔法効果の低い時間が相手のターンになるように心がけること。間違っても最も魔法効果がアップする時間を、相手ターンに与えないよう注意すべし

もし『ノースレイス』をまともに受けてしまったら、ルピルピの『リリム』で回復させよう。魔法効果がアップする時間さえ避ければ、全員で囲んで攻撃するだけで難なく倒せるはずだ。

	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
[illegible]	6	横振り	剣	56	25	32	16	34	15	3 2↑3↓	装 ロングソード		300
デーモンサマナー	5	殴り	ロッド	53	71	15	34	22	16	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ	知識の水	320
[illegible]	5	弓	弓	51	27	30	13	22	17	3 2↑3↓	装 ショートボウ		260
[illegible]	6	横振り	剣	56	15	32	14	33	18	3 2↑3↓	装 ロングソード	マーシーナイフ	300
[illegible]	5	弓	弓	51	27	32	14	21	18	3 2↑3↓	装 ロングボウ		300
デーモンサマナー	5	殴り	ロッド	53	71	14	35	21	17	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ	エステルの石	320
[illegible]	6	横振り	剣	56	25	34	18	40	14	3 2↑3↓	装 ロングソード		300
[illegible]	6	横振り	剣	56	25	34	18	40	14	3 2↑3↓	装 ロングソード		300
ユダ	13	殴り	ロッド	135	122	31	52	46	24	4 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 石化毒、ゴースト、リッチ、ノースレイス		1150

第4章
強欲の街
戦闘其の壱

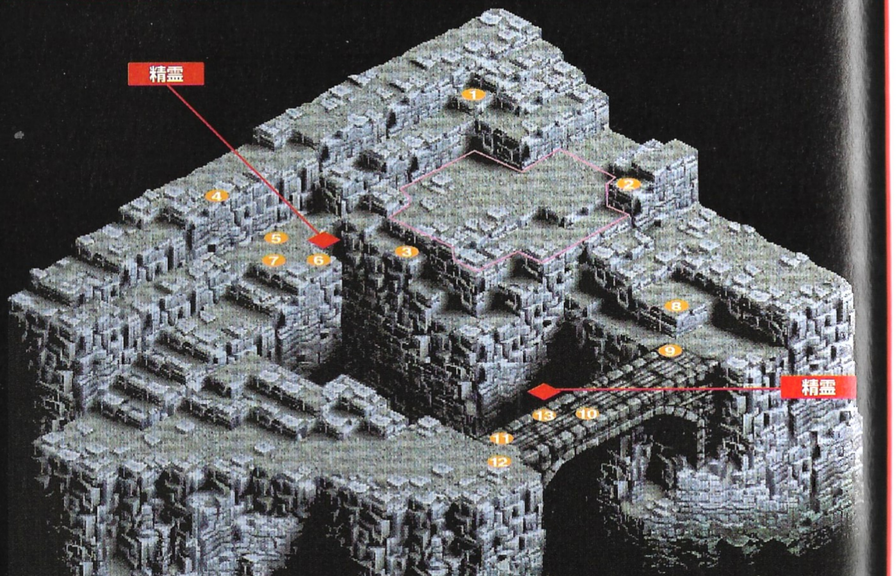
襲いくる郷愁

強大な力を持つ鎧があるという『パンデモニウムの街』へ向かったアベルたち。そこはレブロブスとピリポの思い出の地でもあった。そこへ一行が宝を持っているという噂を聞きつけた盗賊が襲いかかった

勝利条件 盗賊団の全死滅
儀式 有

仲間 ジェル
条件➡マップ上にいるムチを持った、女の子の奴隷を倒さずにクリア。戦闘後の選択肢で『仲間にする!!』を選ぶ。(『死滅』および『ゾンビ』の状態でのクリアは不可。)

商人
ポーション／ブルーキュア／イエローキュア

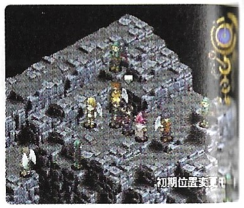


※精霊は風・音の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

スタート時の注意

この戦闘は敵ターンからのスタートとなるので、初期配置は守り重視でいくようにしよう。配置領域の右下に崖に背を向ける形で配置するのがベストだ。そのときに防御力の低いヨハネを一番奥に配置し、それを他の仲間で取り囲むような形にしたい。こうすれば受けるダメージを最小限に押さえられるはずだ。ちなみに方向転換はAボタンでできる。

盗賊たちはけっこう強いので、戦闘が始まってからも崖に背を向けたり仲間と背中合わせに立ったりして、できるだけ敵に背後を取られないようにしたい。ターンを終了させる前に仲間全員の向きを確かめるよう、くせをつけておくのが一番いいだろう。少しめんどうだが確実にダメージを減らせるのだ。



また、このマップはけっこう段差が多い。降りられても上れない段差があったり、高低差の関係で攻撃できなかったりする場所が多いので、常に後々のことを考えながら行動するようにしよう。

こうやって蹴散らそう

戦闘開始直後は敵ターンから始まるので、自然に敵が周辺に集まってくるはずだ。まずはその敵を迎え撃つ。盗賊はかなり手強いのでできるだけ魔法や弓を使ってHPを削ってから攻撃するよう心がける。もちろんできるなら敵の背後を取りたいところだ。アベルやレブロブスは上の段からでも攻撃できるので、敵のそばに段差があったら利用するのもよい。

周りによってきた敵を倒したら、次は弓や魔法を使って左方向にいる敵を倒してしまおう。女の子の奴隷がいるあたりはレブロブス以外のキャラクターが降りると戻れなくなってしまうので要注意。1人だけ高い位置の敵がいるが、そちらには高低差に強いレブロブスを行かせよう。他のキャラクターはかなり遠回りしないと上ることができないのだ。

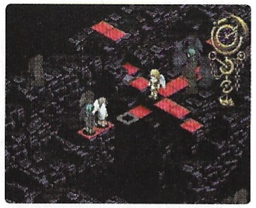
橋の手前にも盗賊がいるがこれはピリポの弓でおびき寄せてから倒した方がいい。階段の真ん中で戦闘になってしまった場合、思うように身動きがとれない場合があるのだ。スタート地点周辺ならある程度の広さがあるので取り囲みやすいはずだ。

残るはボス周辺の敵のみ。右の方へ降りていって橋の上で待つボスと戦おう。

奴隷『ジェル』を救え

敵の中にムチを装備した女の子の奴隷が存在するが、彼女は要注目。実は彼女を残してクリアすれば、戦闘終了後に仲間になってくれるのだ。ジェルは盗賊団子分の盾となっているので、普通の戦い方をすれば無傷で残すのは難しい。下手をすれば一撃で倒してしまうはずだ。しかし、スタート地点近辺から、ピリポを使い、谷をまたいで攻撃すれば難なく盗賊団子分だけを倒すことができる。

また、LV3の奴隷を生き残せばレブロブスのイベントを戦闘後に見ることができる。このマップの奴隷はゴルゴダの牢獄を脱出したときと同じく、戦闘終了時の状態によって取得経験値が変わってくる。経験値をたくさんほしければできるだけ生かしておいた方がいいだろう。なお、戦闘終了時の状態で決まるということを考えれば、もし一度倒してしまっても、盗賊を全員死滅させる前に生き返らせるという手もある。仲間がほしいのにジェルを倒してしまったというときなど、試してみてはどうだろう?　ただし死滅させてしまったら手のうちようがなくなってしまうぞ。



盗賊団親分から武器を奪え

ボスは盗賊団の親分だけあってかなり強い。下手に近寄ると痛い目にあうのは必至。できるだけ離れた場所から魔法や弓でHPを削ってから近づくようにしよう。

ボスが装備している『スリーテイルズ』という武器はレアアイテムではないものの、店では売っていない貴重品だ。これを手に入れたければ潜在能力の『武器交換』を利用すればよい。武器交換は相手と同じ『武器タイプ』でないと成功しないので、この場合はモーニングスターに剣血した『オク』を使うとよいだろう。戦闘前に前もって儀式を行っておこう。これを装備して『潜在』で攻撃すれば手に入る。

ちなみに現時点で『オク』を装備できるのはヨハネだけなので、ヨハネに多少のリスクがかかることをお忘れなく。できればボスが瀕死状態になってから近づきたいところだ。

	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
盗賊団子分	7	突き	槍	58	34	37	13	30	17	4 2↑3↓	装 グレイブ	ブルーキュア	420
盗賊団子分	7	突き	短剣	58	34	38	12	34	19	4 2↑3↓	装 マーシーナイフ		420
盗賊団子分	7	突き	レイピア	58	34	37	15	34	19	4 2↑3↓	装 フルーレ		420
盗賊団子分	7	突き	レイピア	58	34	40	10	41	13	4 2↑3↓	装 フルーレ		420
奴隷 (ジェル)	2	ムチ	ムチ	11	0	10	10	7	9	3 2↑3↓	装 革のムチ		1*
奴隷	2	殴り	フレイル	20	10	13	7	8	7	3 2↑3↓	装 モーニングスター		14*
盗賊団子分	7	突き	レイピア	58	34	35	15	34	19	4 2↑3↓	装 フルーレ	シラの指輪	420
盗賊団子分	7	突き	レイピア	58	34	36	15	34	19	4 2↑3↓	装 フルーレ		420
盗賊団子分	7	突き	レイピア	58	34	36	15	34	19	4 2↑3↓	装 フルーレ	クリスタル	420
奴隷 (タロム)	3	殴り	フレイル	26	16	16	9	11	8	3 2↑3↓	装 モーニングスター		16*
奴隷	2	殴り	フレイル	20	10	12	7	8	7	3 2↑3↓	装 モーニングスター		8*
盗賊団子分	7	突き	レイピア	58	34	35	15	35	19	4 2↑3↓	装 フルーレ		420
盗賊団親分	10	殴り	フレイル	95	40	54	16	40	21	3 2↑4↓	装 スリーテイルズ	エリクサー	800

*印の奴隷は戦闘終了時の状態で取得経験値が変化。⑤は0、4、120。⑥は0、24、90。⑩は0、6、130。⑪は0、24、60。数字は左から順にゾンビ状態、死亡、生存。

第4章
強欲の街

自由行動/自由戦闘

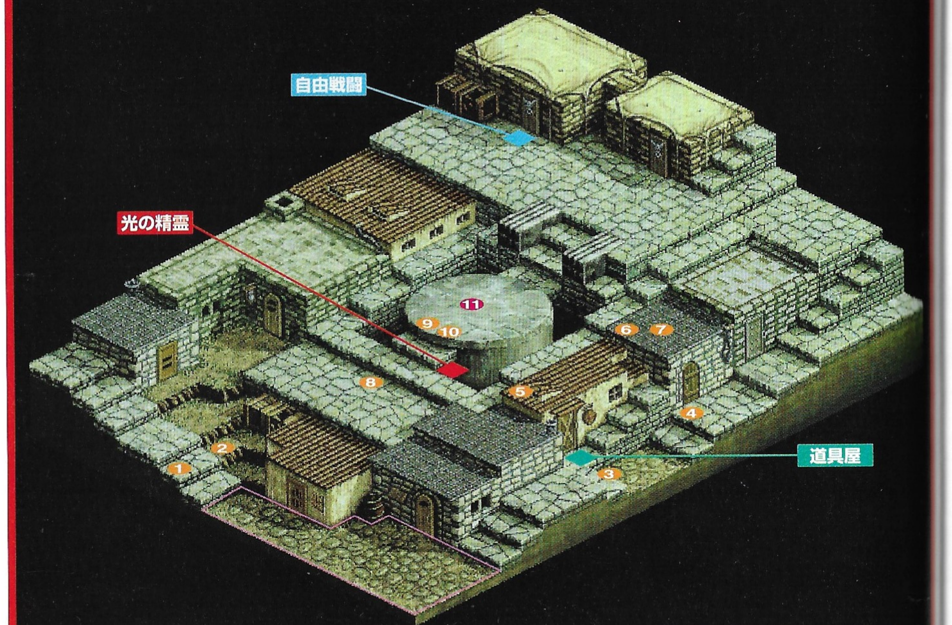
パンデモニウムの街

ようやくパンデモニウムに到着したアベルたち。強欲の街というその名のとおり、この街の者は皆金のことしか考えていないようだ。例の鎧については噂すら聞くことができない。いったいこの街のどこに?

勝利条件
敵リーダーの死滅(自由戦闘時)

儀式 有　**自由戦闘** 有

商人・道具屋
パラッシュ　3500/フルーレ　1500/グレイブ　3000/木の杖　500/クリスタルロッド　3000/ショートボウ　1500/ロングボウ　3000/イバラのムチ　3000/チェインメイル　3000/ラメラアーマー　5000/エステルの石　10000/トビトの石　10000/マカバイの石　10000



道具屋の値段

ここパンデモニウムの街でも当然道具屋は存在している。パラッシュやクリスタルロッドなど、新しい武器なども見受けられるので、本来ならばここでアイテムを買って、少しでも戦闘を楽にしたいところなのだが……。

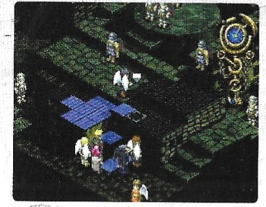
しかしさすがに強欲の街といわれるだけあって、ここで売られている商品にはみな法外な値段がつけられている。まあ、自由戦闘を延々と繰り返して稼ぐこともできないではないが、1回の戦闘で入手するゴールドはたかがしれている。ここはひとまずガマンして次の街で購入するか、あるいは戦闘の武器交換で獲得した方がいいだろう。

ちなみに、コマンドのメニューで選択できる『商人』でも、品ぞろえ、値段と共に道具屋と同じなので覚えておこう。

高低差に注意

ここのマップは高低差が激しくなっている。そのため、自分のユニットの高低差に対する特徴をしっかりと把握しておきたい。特にレブロブスやガイウスは、他のキャラクターに比べて高低差に強いので、この2人を主力として使うとよいだろう。

ちなみに、スタート地点の近くにある民家の前の『タル』に乗ることが出きるので、これを知っていればリーダーの場所までショートカットして進むことができる。全員を倒すつもりがないならこれを利用していきなり隊長を狙っていくのもいいだろう。



敵について

パンデモニウムの敵の強さはいたって平均的だが、気をつけたい敵が2種類ばかりいる。

ひとつは警備兵。この敵は攻撃タイプが『横振り』で斜めから攻撃してくるので、待機型を『反撃』にしておいてもほとんど意味がないのだ。ムダにダメージをくらうだけなので待機型は必ず「防御」にしておこう。

もうひとつは弓を装備した兵士だ。当然こちらが攻撃できないような離れた場所から攻撃してくるので、こいつらを放っておくと少しずつHPを削られてしまう。できるだけ早めに倒すようにしよう。なお民家の屋根の上にいる弓兵士は、先ほど説明したタルを使って屋根に登れば、すぐに近づくことができる。

また、警備兵隊長は槍を装備しているので間が1マスあいていても平気で攻撃してくる。これも近づきすぎないように注意したいところだ。ここで意外と重宝するのがルピルピ。斜めから攻撃すれば隊長の反撃をくらわずにすむのだ。いずれにしても弓や魔法である程度HPを削ってから近づくようにしたほうが無難だろう。

ジェルをレベルアップさせる

仲間になったばかりのジェルはまだレベル1なのでこの自由戦闘でレベルアップさせておきたい。ある程度のレベルまであげておけばこれから長い間役に立ってくれるはずだ。

もちろん装備はいいものがあれば交換してあげよう。もしマカバイの石を持っているならそれも装備させた方がいい。マカバイの石はHPが+20になるアイテムだが、この段階での+20はかなり大きい。それだけで殺される可能性がかなり下がると思っていい。

とはいうものの最初から戦闘に参加させるのはやはりきびしいものがある。出撃さえしていれば経験値をもらう権利があるので、始めのうちは戦わないでおいたほうが無難だ。どこか安全な場所で戦闘が終わるのを待とう。敵の攻撃をまともに受けると、一撃で死んでしまう可能性が高いだけに、その際は敵の動きにも十分注意したい。特に弓を装備した兵士は要注意だ。近くにいないので大丈夫だと思っていると、離れたところから狙われていたということもあり得るのだ。

	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
警備兵	7	横振り	剣	73	38	37	19	39	20	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
警備兵	7	横振り	剣	74	38	37	19	39	20	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
警備兵	7	横振り	剣	74	38	36	22	38	20	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
[illegible]	8	弓	弓	72	35	35	21	28	22	3 2↑3↓	装 ロングボウ		0
[illegible]	8	弓	弓	73	36	35	21	28	20	3 2↑3↓	装 ロングボウ	ランダム	0
警備兵	7	横振り	剣	74	38	37	19	39	22	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
[illegible]	8	弓	弓	73	36	34	20	28	22	3 2↑3↓	装 ロングボウ		0
[illegible]	8	弓	弓	71	40	36	20	26	23	3 2↑3↓	装 ロングボウ		0
警備兵	7	横振り	剣	73	38	37	19	39	22	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
警備兵	7	横振り	剣	75	38	37	20	40	21	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
警備兵隊長	9	突き	槍	96	48	46	22	42	21	3 2↑3↓	装 トライデント	ランダム	1000*

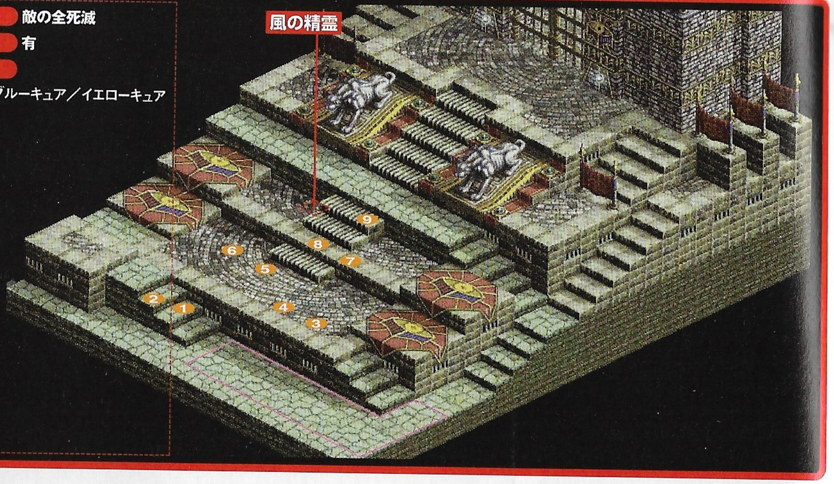
*[illegible]モードでの取得経験値は100

第4章
強欲の街
戦闘其の弐

パンデモニウム妄想

パンデモニウムの街でも彼らに休息の時間はない。どうやら街の警備隊に目をつけられてしまったようだ。しかも彼らはアベルたちが誰だかわかっていてあえて声をかけたらしい。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有
商人
ポーション／ブルーキュア／イエローキュア



十字兵とヒールマスター

この戦闘でのポイントは回復魔法を操る『ヒールマスター』と弓を扱う『十字兵』をいかに早く倒すか、ということだ。ヒールマスターを生かしておくとせっかく倒した敵を復活させられる恐れがあるので、よほどのことがないかぎりヒールマスターを優先的に倒すようにしよう。

十字兵は警備兵に比べて防御力が低いので、それほど苦労しないはず。ただし弓の攻撃力は意外と高いので、待機型は防御にしておいたほうがいいだろう。なお、警備兵の中には武器交換の潜在能力を持つ『パプス』を装備しているものがいるので、武器を奪われないように注意。近づいたら必ずそのターン内に倒すようにしよう。

レアアイテムを入手しよう

このマップにはレアアイテムの『蛇眼のロッド』を装備したヒールマスターがいる。蛇眼のロッドはSTR＋6だけでなく、INT＋15、VIT＋9になる優れもの。魔法を使うヨハネにはおすすめの武器といえるだろう。

もしクリスタルロッドを持っているなら、戦闘前の儀式で『ドグライク』を覚醒させておき、武器交換してしまおう。

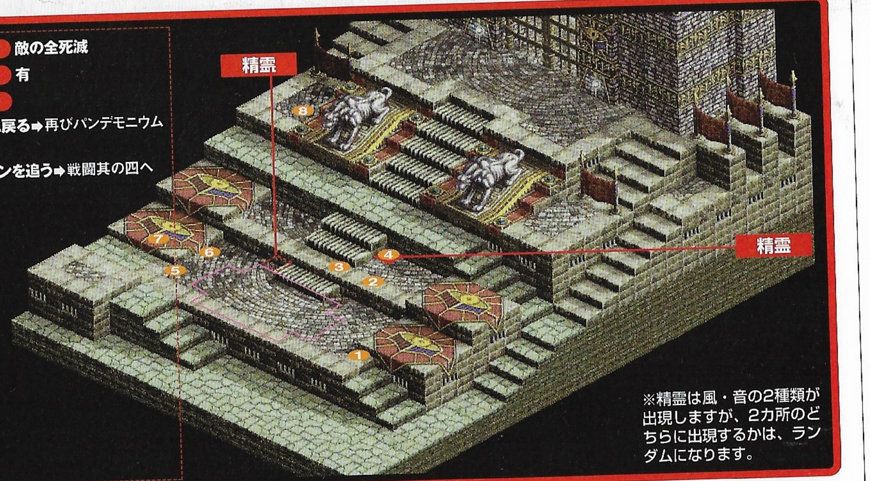
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 警備兵	8	横振り	剣	75	38	40	20	41	21	3 2↑3↓	装 パラッシュ		520
2 警備兵	8	横振り	剣	75	38	40	20	41	21	3 2↑3↓	装 パラッシュ		520
3 ヒールマスター	9	殴り	ロッド	70	78	21	47	30	22	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合	マカバイの石	500
4 十字兵	9	弓	弓	75	44	40	22	28	22	3 2↑3↓	装 ロングボウ	粘りけのある豆	540
5 十字兵	9	弓	弓	75	44	39	22	29	22	3 2↑3↓	装 ロングボウ	キドニーダガー	540
6 ヒールマスター	9	殴り	ロッド	70	78	24	53	41	22	3 2↑3↓	装 蛇眼のロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合		520
7 警備兵	8	横振り	剣	76	38	40	20	41	21	3 2↑3↓	装 パラッシュ		520
8 警備兵	8	横振り	剣	76	38	37	20	40	21	3 2↑3↓	装 パプス	ベルト	520
9 警備兵隊長	10	突き	レイピア	96	48	45	23	48	21	3 2↑3↓	装 エストック	ダマスカスソード	950

第4章
強欲の街
戦闘其の参

売った命、買われた力

警備隊を振り切ると、ついにこの街の領主であるマモンが現れた。自由とは選ばれた金持ちだけに許された道楽だというマモン。そして莫大な金を手に入れるため、傭兵たちを使い一行に襲いかかった。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有
選択肢
いったん街に戻る➡再びパンデモニウムの街へ
このままマモンを追う➡戦闘其の四へ



※精霊は風・音の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

二手に分かれて戦え

まず注意したいのは、敵の先攻からのスタートとなることだ。そのため、防御力の低いキャラクターは強いキャラクターの背後に配置するなどして、敵の攻撃をなるべく受けないようにしておこう。

戦い方に関していえば敵との距離が短いので、二手に分かれて一気に始末したいところ。このとき当然のことながらポイゾニストを優先的に倒しておけば戦闘がかなり楽になる。

ちなみに『???』というキャラクターはかなりレベルが高く、戦闘前にチェックしてしまうと思わずギョッとしてしまうのだが、戦闘開始直後にちょっとしたセリフを残して消えてしまう。戦うことはないのでご心配なく。

レアアイテムを手に入れよう

このマップにはレアアイテムの『ダルシーソード』を装備した兵士がいる。『ダルシーソード』は攻撃力に加え防御力もアップする武器。交換用の武器を持っているならぜひ入手したい。

剣を装備できるキャラクターは多いので、もっといい装備が手に入ったときは他のキャラクターに装備させることができる。特定のキャラクターにしか装備できないものより断然お得だ。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 兵士	10	弓	弓	85	36	42	16	30	28	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ	オービティ	480
2 兵士	11	縦振り	剣	87	46	47	22	56	23	3 2↑3↓	装 ダルシーソード		800
3 兵士	10	縦振り	剣	80	41	42	22	44	23	3 2↑3↓	装 パラッシュ	ポーション	620
4 ポイゾニスト	10	殴り	ロッド	76	82	19	47	34	22	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、状態回復、石化毒	金糸のムチ	460
5 兵士	10	縦振り	剣	81	41	41	20	44	22	3 2↑3↓	装 パラッシュ	ポーション	620
6 兵士	10	縦振り	剣	82	41	41	19	44	24	3 2↑3↓	装 パラッシュ	ポーション	620
7 ポイゾニスト	10	殴り	ロッド	76	82	19	46	32	26	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、状態回復、石化毒		430
8 ???	30	縦振り	剣	100	999	123	255	255	255	3 3↑3↓	装 ショートソード・精霊の指輪		0

第4章 強欲の街

自由行動／自由戦闘

パンデモニウムの街

大金をはたいて集めた傭兵がやられ、態勢が不利になったと見るや、マモンは突如逃げ出してしまった。アベルたちは深追いをせず、一度態勢を立て直すことにした。一行は再びパンデモニウムの街へ。

勝利条件

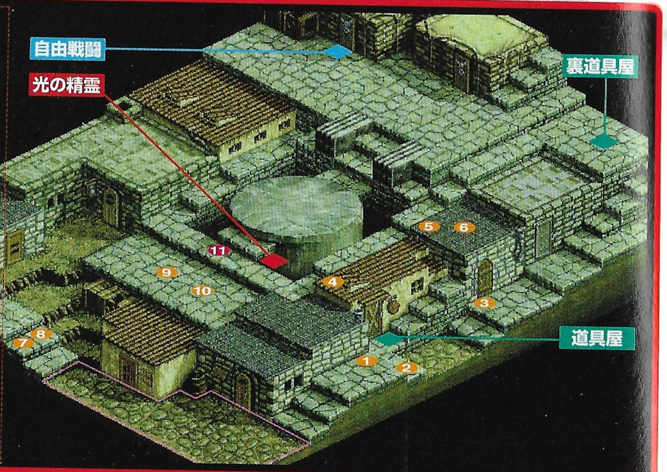
敵リーダーの死滅（自由戦闘時）

儀式 有　自由戦闘 有

商人・道具屋

エストック　4000／ヘッドアクス　4000／トライデント　7500／血染めの杖　6000／コンポジットボウ　5000／イバラのムチ　3000／ラメラアーマー　5000／ボゴミルの鎧　10000／エステルの石　10000／マカバイの石　10000／バルクの指輪　30000／エステルの指輪　20000

（裏ショップ）シンクレア　7500／ヘッドアクス　4000／グレイブ　3000／トライデント　7500／鎖のムチ　7500／ボゴミルの鎧　10000／カタリの鎧　15000／シラの指輪　30000／エステルの石　10000／マカバイの石　10000／ポーション　1500／ポーション　1000／ブルーキュア　500／イエローキュア　1000／レインボウキュア　4000／エリクサー　50000



道具屋の値段

最初に来たときに比べ商品の品ぞろえがよくなっているので、思い切って買ってしまいたくなるところだが、やはり値段は通常の5倍。どうしても買いたいのなら、よく検討してからにしよう。またこの街には通常では存在しない裏ショップ（裏道具屋）がある。値段はやはり5倍だが、次の街に行かないと買えないようなものも売っているのでのぞいてみるのもいいだろう。

リーダーを狙い効率よく経験値を稼ごう

パンデモニウムでの1回目の自由戦闘に比べ、警備兵隊長の位置が、主人公たちの位置により近くなっている。つまり、リーダーを早く倒せるようになっているということなのだ。1回目の自由戦闘時に説明したとおり、スタート地点の近くにある民家の『タル』を利用すれば、すぐにリーダーと戦える距離まで近づける。このとき屋根に登るキャラクターの優先順位を、移動力の高い順にしないと、道が狭いため後がつまってしまうので注意したい。もし、全滅を狙うなら前回同様に弓兵士を優先して倒す戦法で戦おう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 警備兵	9	横振り	剣	84	38	42	20	42	24	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
2 兵士	9	弓	弓	88	38	44	22	31	23	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		0
3 兵士	9	弓	弓	88	38	45	24	29	25	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		0
4 兵士	9	弓	弓	88	38	41	24	30	24	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		0
5 警備兵	9	横振り	剣	84	38	41	21	43	21	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
6 兵士	9	弓	弓	88	38	43	24	30	25	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		0
7 警備兵	9	横振り	剣	84	38	42	21	41	25	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
8 警備兵	9	横振り	剣	84	38	41	20	42	23	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
9 警備兵	9	横振り	剣	84	38	42	21	42	23	3 2↑3↓	装 パラッシュ		0
10 警備兵	9	横振り	剣	84	38	41	21	43	21	3 2↑3↓	装 パラッシュ	ランダム	0
11 警備兵隊長	11	突き	槍	98	54	55	25	48	26	3 2↑3↓	装 ハルバード	ランダム	1000*

*アドヴァンスドモードでの取得経験値は100

第4章 強欲の街

戦闘其の四

再会

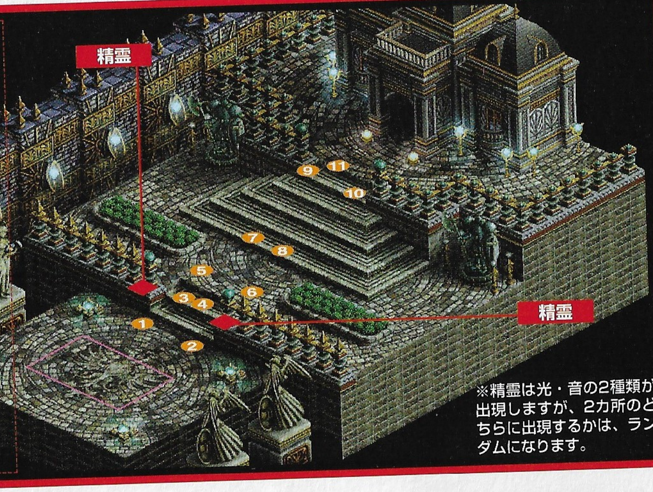
追いつめられたマモンは大邪神の鎧を着た邪道騎士を切り札として戦場へ投入した。だが、大邪神の鎧を着るには特別な資質が必要なはず。普通の者が装着すれば、ただで済むはずがないのだ……。

勝利条件 敵の全死滅

儀式 有

商人

ポーション／ブルーキュア／イエローキュア／クリスタル



戦い方と勝利条件

このステージでの重要なポイントは勝利条件にある。この戦闘のタイトルでは、勝利条件が『敵の全死滅』と表示されるが、実はこれは仮の勝利条件なのだ。

真の勝利条件とは、1つがコマンド時間が120を越えたとき。2つめがマモンおよび2人のどちらかの邪道騎士が瀕死かパラメータ異常でひざまづいたときだ。この2つのどちらかの条件が満たされると、実は戦闘は強制的に終了してしまうのである。したがってアイテムを手に入れたいプレイヤーは、『敵の全死滅』という言葉に惑わされることなく、マモンと邪道騎士にダメージを与えないようにして、迅速に戦うようにしよう。

コルルボウを入手しよう

このマップの中にはレアアイテムの『コルルボウ』を装備した兵士がいる。弓は敵のHPを削ることも敵をおびき出すこともできるため使う機会がかなりあるはず。ピリポにぜひ装備させておきたい品物だ。武器交換で奪い取ってしまおう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 兵士	10	縦振り	剣	86	41	44	23	50	24	3 2↑3↓	装 パラッシュ	エレミアの石	670
2 兵士	10	縦振り	剣	86	41	44	23	50	24	3 2↑3↓	装 パラッシュ		670
3 兵士	10	弓	弓	86	43	47	24	36	27	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		660
4 兵士	10	弓	弓	86	43	49	24	36	27	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		660
5 兵士	10	弓	弓	85	43	49	27	38	24	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		660
6 兵士	10	弓	弓	87	43	54	26	40	46	3 2↑3↓	装 コルルボウ		660
7 兵士	10	縦振り	剣	86	41	44	23	49	25	3 2↑3↓	装 パラッシュ	クリスタル	670
8 兵士	10	縦振り	剣	86	41	44	21	52	24	3 2↑3↓	装 パラッシュ		670
16 邪道騎士	12	縦振り	剣	115	66	41	34	98	24	3 2↑2↓	装 パラッシュ、ウリエルの鎧		0
16 邪道騎士	11	縦振り	剣	119	62	36	36	97	21	3 2↑2↓	装 パラッシュ、サリエルの鎧		0
16 マモン	14	殴り	フレイル	140	146	66	55	65	35	3 2↑3↓	装 スリーテイルズ 魔 毒怨、石化毒、鬼眼陽炎		0

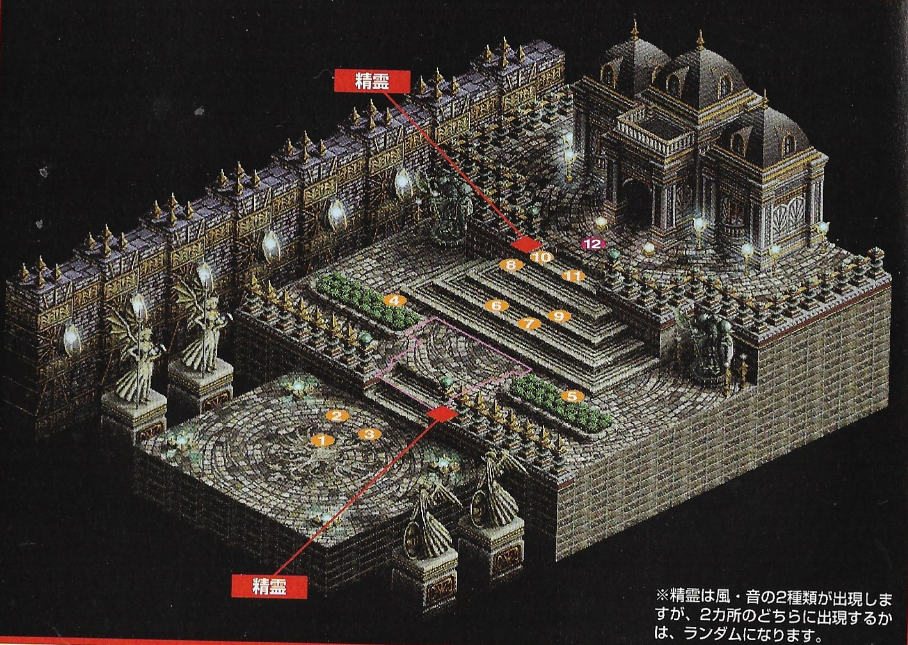
第4章
強欲の街

戦闘其の伍

力

邪道騎士の正体はピリポの弟、パルタであった。しかし、マモンは逆らったパルタを葬ってしまう。マモンの残虐な行動に怒りを覚えたレブロブスとピリポは、ヨハネの制止を振り切り大邪神の鎧を装着した。

勝利条件 マモンの撃退
儀式 有



※精霊は風・音の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

スペースを確保して態勢を立て直せ

レブロブスとピリポが大邪神の鎧を装備したことで、ここからは2人とも鎧召喚を使えるようになる。だが前にも説明したとおり、使うには多大なBPと行動力を消費するので、『使いどき』をよく考えてからにしてほしい。よほどのピンチでないかぎり使わないほうが無難だ。

さて、この戦闘ではスタート時から敵にはさみ撃ちにされている。そのままマモンの方に進もうとすると敵に後ろから攻撃されることになるし、二手に分けると戦力が下がって戦いづらくなってしまう。ここは全員で敵の少ない下方に進み、安全なスペースを確保して態勢を立て直すようにしよう。

このマップは階段状だが急な段差はほとんどないので、戦いやすいといえば戦いやすい。しかし言い変えれば隠れる場所もないということ。できるだけ敵に背後を取られないように気をつけたいところだ。

兵士のタイプ

敵の兵士は剣で直接攻撃するタイプと弓で攻撃するタイプに分けられる。直接攻撃タイプは攻撃力はもちろんだが、防御力も意外と高いのでなかなか思うようにダメージを与えられない。できるだけ大勢で取り囲んで倒した方がいいだろう。

弓攻撃タイプは防御力はそれほどないものの、攻撃力は直接攻撃タイプなみ。なめてかかると痛い目にあってしまう。しかもスタート位置から見て上方向に4人もいるので、マップ中央付近でもたもたしていると、集中攻撃を受けてしまう可能性が高い。できるだけ素早く近づいて倒すようにしたい。

なお、直接攻撃タイプ、弓攻撃タイプのいずれもINTが高くないので、魔法攻撃はかなり効果的といえるだろう。前もって攻撃魔法でHPを削っておけば、かなりラクに倒すことができる。

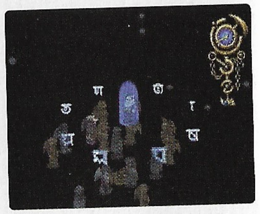
さらにつけ加えておけば、警備兵隊長の持っている『ソリスハルバード』はレアアイテムで、STR＋18、VITも＋6となる。交換用のアイテムを持っているならぜひ交換しておきたい。剣よりも攻撃範囲が広いので重宝するはずだ。

ヒールマスターを優先的に倒そう

敵の中にはヒールマスターが2人いる。彼らは『体力回復』を使ってくるので優先的に倒すようにしたい。残しておくと瀕死の敵を回復させられたり、せっかく倒した敵を生き返らされてしまったりとやっかいだ。下方向に1人、上方向に1人しかいないので、倒すこと自体は何の苦労もないはずだ。もしヒールマスターを倒す前にほかの敵を倒してしまったら、必ず死滅させるようにしよう。

また、もしほかの敵が近くにいるなら、『静寂』でヒールマスターのBPを凍結させてしまってそちらを先に倒すという方法もある。ヒールマスターは攻撃力がかなり低いので、魔法さえ使えないようにしてしまえば放っておいてもほとんど問題ないのだ。あとは『静寂』の効果が切れる前に倒してしまえばいい。

マモンを倒せ



マモンはマップの最上部に陣取っている。全パラメータが高めでかなりの強敵だ。特にSTRとVITは80近くあるので、接近戦はあまり得策ではない。できるだけ魔法や弓攻撃でHPを削ってから近づくようにしよう。

とはいうもののINTもヒールマスターなみで魔法の効きは良くない。魔法バイオリズムをよく見て、最も効果の高くなる時間に使うよう心がけよう。また、弓で攻撃すると次のターンに魔法で攻撃してくるので、ピリポの周辺にはあまり人をおかないようにしておいたほうが無難だ。ピリポの巻き沿いをくってしまうことになりかねない。

マモンは『毒怨』、『石化毒』、『鬼眼陽炎』といった攻撃魔法も持っている。むやみに近寄るとこちらが魔法の餌食になってしまうので、魔法を使われる前に『サンドマン』で眠らせてしまうか、『静寂』でBPを凍結させるのが、最も理想的な戦い方といえるだろう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①警備兵隊長	12	突き	槍	127	58	58	26	66	29	3 2↑3↓	装 ソリスハルバード		680
②兵士	11	縦振り	剣	96	45	49	23	49	26	3 2↑3↓	装 シンクレア		660
③ヒールマスター	10	殴り	ロッド	83	89	16	49	36	22	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合	マカバイの指輪	630
④兵士	10	弓	弓	90	43	52	20	36	27	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		630
⑤兵士	10	弓	弓	90	43	51	23	38	27	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		640
⑥兵士	10	縦振り	剣	96	45	43	22	50	26	3 2↑3↓	装 パラッシュ		620
⑦ヒールマスター	10	殴り	ロッド	83	94	13	51	40	20	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		600
⑧兵士	10	弓	弓	90	43	52	23	38	24	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		630
⑨兵士	10	弓	弓	90	43	49	24	37	27	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		660
⑩兵士	10	縦振り	剣	96	45	49	23	55	26	3 2↑3↓	装 パラッシュ		640
⑪兵士	10	縦振り	剣	96	45	49	23	55	27	3 2↑3↓	装 パラッシュ		640
⑫マモン	15	殴り	フレイル	156	152	79	58	78	33	3 2↑3↓	装 シュトリ 魔 毒怨、石化毒、鬼眼陽炎	トンホーン	1250

第4章 強欲の街
戦闘其の六

強襲!!異端審問会

やっとのことでマモンとの戦いに勝利したアベルたち。だが、突然彼らの前に謎の刺客『異端審問会』が姿を現す。なんとアンゲルス教団の総本山から直々にアベルたちの抹殺命令が下ったというのだ。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有
仲間 アークエン

条件➡戦闘其の六を26ターン以内に勝利する。戦闘勝利後の選択肢で『連れていく!!』を選択する。

※精霊は時・音・次元の3種類が出現しますが、3カ所のどこに出現するかは、ランダムになります。

マップについて

まずこのマップで気をつけておきたいのが初期配置だ。敵ターンからのスタートになるので、初期配置はできるだけ奥にしておくことが肝心。手前に配置するとさっそく異端審問官の攻撃を受けることになってしまう。

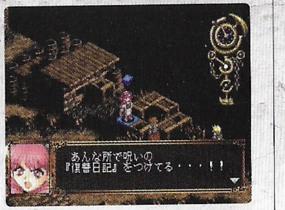
また、タルや木箱が積んであったりして意外に高低差のある場所が多いということにも注意したい。思いどおりに移動できなかったり、攻撃できなかったりする場合も多く、もしそういった場所に敵が移動してしまったら、高低差に強いレプロプスなどを行かせるとよいだろう。さらに高低差がある場所では攻撃範囲が変わってしまう場合があり、これにも注意が必要だろう。攻撃できる範囲にいながら、高低差の関係で攻撃できない場合もあるのだ。

なお、石畳でできた通路の脇にある三角形の岩には上ることができない。岩の向こうに行く場合は迂回しなくてはならないので覚えておきたい。

勝利条件を頭に入れる

其の四『再会』と同じく、この戦闘でもタイトルの勝利条件と実際の勝利条件とが少し違っている。実際の条件は『異審十字軍隊長』以外の敵をすべて倒せばクリアとなるのだ。異審十字軍隊長はHPが0になるか、ある一定時間が過ぎた時点で異端審問官たちをおいて立ち去ってしまう。

ただし異審十字軍隊長は死滅はさせられないものの、倒せば経験値が取得できるので余裕があれば倒しておきたい。どうしても経験値がほしいのなら邪道騎士を後回しにして異審十字軍隊長を倒すのも手だ。



敵について

異端審問官は直接攻撃タイプと弓攻撃タイプの2種類がいる。どちらもINTが低いので魔法でHPを削ってから攻撃すれば意外とラクに倒せるはずだ。

直接攻撃タイプは攻撃タイプが横振りなので注意が必要だ。斜めからでも攻撃してくるし、ゾックも発生しやすい。斜めから攻撃された場合、ルビルビ以外のキャラクターは攻撃範囲の関係で反撃できない。待機型を『反撃』にしておいてもムダになることが多いので必ず『防御』にしておこう。

弓攻撃タイプは2人しかいないのでそれほど神経質になる必要はないが、離れた場所からでも攻撃してくるので近づいたときには優先的に倒すようにしたい。残しておくと少しずつHPを削られることになりやっかいだ。

また異審十字軍隊長を守るように立っている邪道騎士は、全パラメータが異端審問官よりも10～20高い。特にVITが高いのでなかなかダメージを与えられないだろう。ただINTが比較的低めなので、できるだけ魔法を使ってダメージを与えるようにすればよい。

異審十字軍隊長

一定時間が過ぎると逃げてしまう異審十字軍隊長だが、それまでに倒せば経験値が入るのでできれば倒しておきたい。

彼女は教皇直々の命でアベルたちを追ってきただけあってかなりの強者。全パラメータがかなり高く、BPにいたっては280もあるのだ。長期戦になるのは覚悟した方がいい。

隊長は攻撃魔法の『ライトクロス』と回復魔法の『精神』も持っている。しかもかなりの威力だ。そのままでは『ライトクロス』でダメージを受ける、『精神』でHPを回復されるの繰り返しでなかなか倒せなくなるので、ここは早めに『静寂』でBPを凍結させてしまおう。魔法を封じてしまえばあとは地道に攻撃し続けるだけだ。

アークエンを仲間にしよう

この戦闘を26ターン以内に勝利すれば、『アークエン』というキャラクターを仲間にすることができる。時間があまりないため彼女を仲間にするには少し苦労するはずだ。

とはいうものの、苦労してでも彼女は仲間にする価値がある。なんと彼女を仲間にしたあと一緒に出撃すれば、戦闘勝利後のお金の収入が増えるという特権がついているのだ。資金不足になりがちな中盤以降。ゆとりを持って旅を続けるためにも、ぜひ仲間にしておきたい。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 異端審問官	12	横振り	剣	94	51	53	24	54	24	3 2↑3↓	装 シンクレア		830
2 異端審問官	12	横振り	剣	94	51	54	24	55	22	3 2↑3↓	装 シンクレア		830
3 異端審問官	12	横振り	剣	100	51	54	25	56	22	3 2↑3↓	装 シンクレア		840
4 異端審問官	12	横振り	剣	99	54	53	27	54	22	3 2↑3↓	装 シンクレア		840
5 異端審問官	11	弓	弓	90	48	55	26	43	23	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		810
6 異端審問官	11	弓	弓	90	48	55	26	44	23	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		810
7 異端審問官	12	横振り	短剣	100	51	55	24	56	22	3 2↑3↓	装 ビフロンス		840
8 異端審問官	12	横振り	短剣	100	51	57	25	56	22	3 2↑3↓	装 ヤゼル		840
9 邪道騎士	13	突き	槍	105	63	67	32	80	19	3 2↑2↓	装 トライデント、ヌーフの鎧	エズラの指輪	880
10 邪道騎士	13	突き	レイピア	105	64	67	31	77	18	3 2↑2↓	装 エストック、ヌーフの鎧		880
11 異審十字軍隊長	17	ムチ	ムチ	170	280	64	74	78	53	5 3↑4↓	装 アラトス 魔 ライトクロス、アストラル、ゴースト、気合、精神		1000*

*異審十字軍隊長のみ死亡状態で経験値を取得

第5章
暴食の街カナン
自由行動/自由戦闘

カナンの街

鐘を探すアベルたちは突然この街の領主、バアルの執事より伝達を受ける。どうやらアベルたちを食事に招待したいということらしいが……。罠の気配を感じつつも一行はバアルの屋敷へ向かうことに。

勝利条件
敵リーダーの死滅（自由戦闘時）

儀式 有　**自由戦闘** 有

選択肢
自首する！➡戦闘其の壱へ
自首しない➡戦闘其の弐へ

仲間 パリティ
条件➡第5章の内2回ある自由行動で、1回でも『ウェイトレス』に話しかければ、章の終わりに登場する。登場後の選択肢で『連れていく!!』を選択すれば仲間になる。

商人・食料品店
シンクレア／エストック／ヘッドアクス／クリスタルロッド／モーニングスター／コンポジットボウ／鎖のムチ／ボゴミルの鎧／カタリの鎧／ユディトの石／トビトの指輪／マカバイの指輪／ポーション／ブルーキュア／イエローキュア／レインボウキュア

※精霊は光・闇の2種類が出現しますが、2カ所のどこに出現するかは、ランダムになります。

食堂に入ると……？

この街には食堂がある。ウエイトレスの女の子が脇に立っている建物がそれだ。ここではお金を払って食事をすることができるが、かなりの食通が集う店らしく抜群にうまいらしい。

とはいってもプレイのうえで何かいいことがあるかというと、そんなことは決してない。それどころか食事代として3000Gもとられてしまうので、お金が惜しければ味見しないほうが無難だ。ひょっとしたらアドヴァンスドモードなら何か変化があるかも？

ところで食堂の脇に立っている女の子には話しかけただろうか。実はこの女の子『パリティ』という名で、自由行動のときに話しかけておけばバアルを倒したあとで仲間にすることができるのだ。

彼女の武器はなんとピリポと同じ弓。弓は遠くから攻撃できるし、おびき寄せにも使えてかなり重宝してきたはず。それはパリティも例外ではない。レベルをガンガンあげて育ててやれば、第2のピリポになってくれるのだ。忘れずに話しかけておくようにしよう。

リーダーまでの進み方

マップを見てもわかるが、この戦闘は敵の配置が完全に二分されている。全員で両方のグループを倒そうとするとかなり時間のムダになってしまうので、アイテムを収集したいのなら二手に分かれてそれぞれのグループへ、経験値重視なら全員でリーダーのいるグループの方へ進むようにしよう。

二手に分かれる戦法を取る場合、マップの右側にいる『ヒールマスター』を優先的に倒すのがおすすめだ。毎度のことながら『体力回復』を持っているので、せっかく瀕死にした敵を回復させられたりするはめになる。

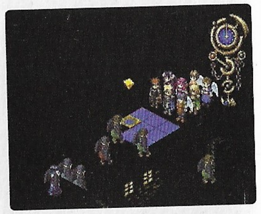
全員で行動する場合には『ポイゾニスト』に気をつけたい。特に今回は以前に戦ったときにはなかった『毒雲』も使ってくる。『毒雲』は複数キャラクターにダメージを与える闇属性の攻撃魔法。固まっていると格好の餌食になってしまうのだ。通路も狭いのでできるだけ固まらないよう注意しておこう。

敵のゾックに注意

このマップは段差のないシンプルなものなので、下手な小細工は通用しない。一歩一歩着実に進むしかないのだ。しかしゾックが発生してしまうと、それもままならなくなってしまう。

敵が横に並んでいる場合、その間には比較的ゾックが発生しやすい。通常はそれを迂回することができるのだが、このマップは通路が狭いため迂回できるスペースがないのだ。

しかもたちの悪いことにこの戦闘は攻撃タイプが『横振り』の敵が多い。攻撃タイプが『横振り』の敵は攻撃範囲が広いぶん、他の敵を相手にするよりはるかにゾックが発生しやすいのだ。このマップでは敵のゾックに苦労させられることが多いだろう。

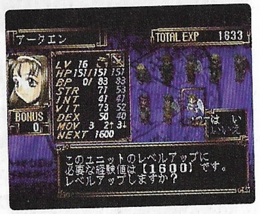


もしもゾックが発生しており、なかなか先へ進めないというとき。そんなときはあせらずにゾックを発生させている敵の片方を倒してしまうしかない。ゾックは2人の敵がいてはじめてできるもの、どちらか片方が死んでしまえば当然ゾックも解除されるのだ。

レベルアップさせておこう

この戦闘ではリーダーでもある異端審問官隊長がかなりスタート地点から近い位置に立っている。前に立っている異端審問官の間に発生しているゾックを解除してしまえば最初のターンで近づくこともできるのだ。つまりほかのマップに比べて格段に早く倒せることになる。

レベルアップさせるために何回も自由戦闘をするなら、ここほど最適なマップはないといえるだろう。ぜひバアルのところへ行く前にガンガンレベルアップさせておこう。レベルが1あがるだけで戦闘はかなりラクになるはずだ。



特にアークエンスは仲間になったばかりでまだレベル1だ。今後の戦闘に参加させるつもりなら、この段階である程度までレベルをアップさせておきたい。

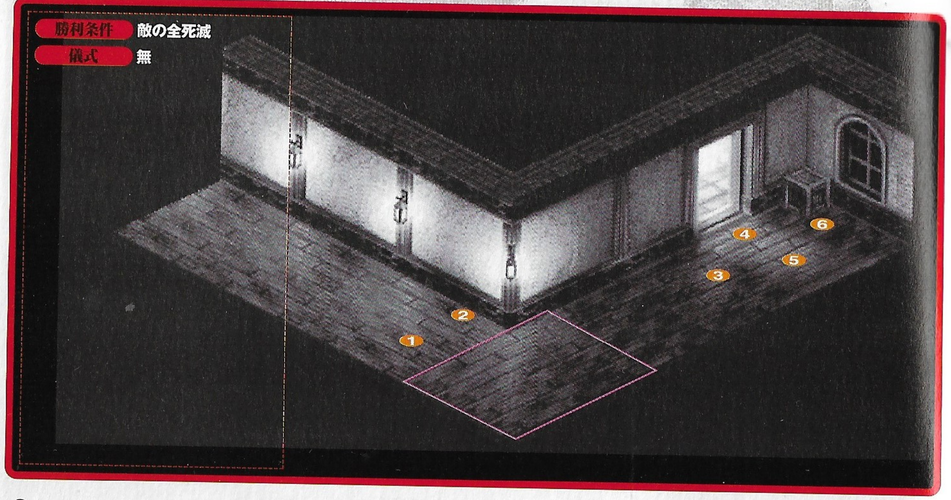
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①ヒールマスター	11	殴り	杖	91	83	20	54	30	26	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		0
②ポイゾニスト	12	殴り	杖	88	86	21	51	32	26	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲	ランダム	0
③異端審問官	11	弓	弓	92	48	52	23	31	28	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		0
④異端審問官	12	横振り	剣	99	53	48	30	47	25	3 2↑3↓	装 シンクレア		0
⑤異端審問官	12	横振り	剣	98	53	50	26	47	25	3 2↑3↓	装 シンクレア		0
⑥異端審問官	12	横振り	剣	98	53	48	30	47	25	3 2↑3↓	装 シンクレア		0
⑦異端審問官	11	弓	弓	92	48	48	23	32	28	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ	ランダム	0
⑧異端審問官	11	弓	弓	92	48	51	23	33	28	3 2↑3↓	装 コンポジットボウ		0
⑨ポイゾニスト	12	殴り	杖	88	86	19	53	34	24	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
⑩異端審問官隊長	13	横振り	剣	108	57	63	34	53	33	4 2↑2↓	装 フランベルジェ	ランダム	1250*

*アドヴァンスドモードでの取得経験値は125

第5章 暴食の街カナン
戦闘其の壱

素材

バアルが必要としているのは邪神の鎧を着た者だけ。鎧を着てない自分にとっては関係のないことだと判断したガイウスは皆の元から立ち去った。しかし屋敷をうろつく彼が偶然目にしたモノとは……。



たった1人だからこそ基本を思い出せ

ここではガイウス1人の戦闘となる。1対多人数でピンチだと思うが、じつはコック長以外はたいして強くないザコばかりなので意外とラクに勝つことができる。

しかしこんなときだからこそ、敵の側面や背後に回り込んでの攻撃など、基本的なことを守りながら戦いたい。ピンチになったときに助けてくれる仲間はいないのだ。

コック長はさすがに普通のコックとは違い、簡単に倒すことはできない。攻撃力も防御力も兵士なみにあるので、1人で倒すにはなかなか骨の折れる相手だ。

とはいうものの魔法で攻撃してくるわけでもなければ、潜在効果を持つ武器を装備しているわけでもない。確実に背後を取る戦いをしていれば勝てる相手だ。コックのときと同様に基本を守りながら戦おう。

コック長から包丁を奪え!

コック長の持つ『包丁』は意外と攻撃力が高く、後々まで非常に役に立つ代物だ。しかもこの戦闘の以外の場所では入手困難な貴重な武器となっているのだ。

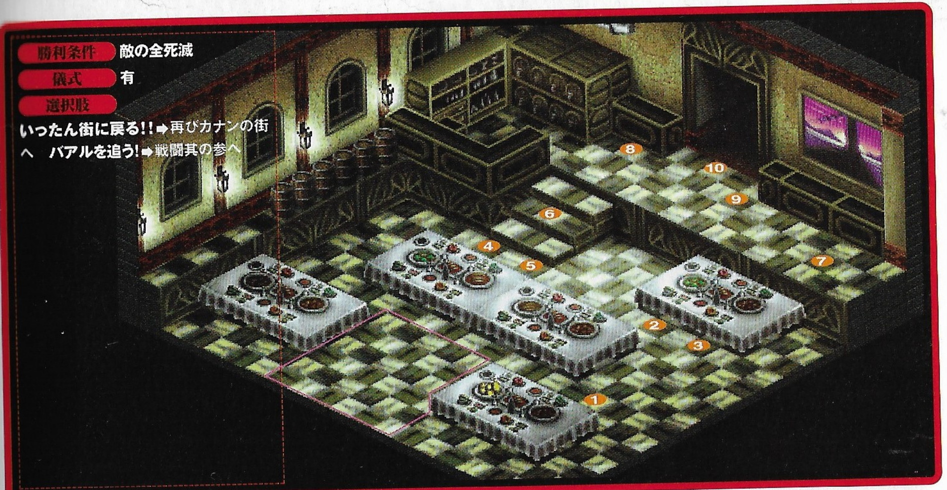
包丁の武器系統は短剣なので、前もって『キドニーダガー』に剣血して『バルバトス』に変えておこう。あとは潜在で交換すればOKだ。コック長の攻撃力も下げられるので、一番始めに攻撃するときにさっさと交換してしまうのが賢いやり方だ。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 コック	4	突き	短剣	38	16	24	10	43	12	3 2↑3↓	装 マーシーナイフ		90
2 コック	5	突き	短剣	42	19	25	8	45	10	3 2↑3↓	装 マーシーナイフ	スピア	100
3 コック	4	突き	短剣	38	16	24	9	43	10	3 2↑3↓	装 マーシーナイフ		90
4 コック	5	突き	短剣	42	20	25	10	44	11	3 2↑3↓	装 マーシーナイフ		100
5 コック	3	突き	短剣	32	10	21	8	41	9	3 2↑3↓	装 マーシーナイフ	ポーション	80
6 コック長	12	殴り	短剣	130	59	65	10	66	23	3 2↑3↓	装 包丁		840

第5章 暴食の街カナン
戦闘其の弐

嘘を囲むテーブル

大罪を口にしてまでも説得を続けたバアルだが、真実を知ったガイウスの登場でついに本性を現した。やはりバアルはアベルたちを騙そうとしていたのだ。アベルたちは怒りをあらわにバアルへ戦闘を挑む。

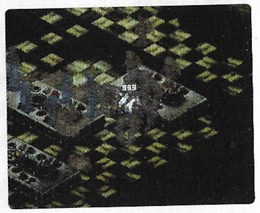


執事の暴走を事前に防げ!

マップを見渡すと、『異端審問官』、『兵士』、『バアル』しかいないように見えるが、兵士の姿をした『執事』が混じっている。

じつはこの執事がこの戦闘中もっとも注意すべき敵なのだ。執事の持っている『R・W・S』という武器の潜在効果は、ダメージをなんと900ポイント以上も与える究極のもの。いうまでもないが、こんなものをくらったら一発で即死である。

1ターンの内に倒すか、魔法や弓攻撃で遠くからHPを削って倒すようにしよう。もともとHPは50しかないので近寄りさえしなければ怖い敵ではない。



バアルとの対決

バアルは毒系の魔法を持っているのでむやみに近づかない方がいい。『毒雲』は効果範囲が広いので固まっているとみんなまとめてダメージをくらってしまう。他の敵と同じく前もって魔法や弓攻撃でHPを削っておいて、1ターン以内に倒してしまうようにしよう。接近戦にも強いので、攻撃するときはまよわず主力キャラクターでいこう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 異端審問官	12	弓	弓	100	53	64	26	46	24	3 2↑3↓	装 アーバレスト		760
2 兵士	12	縦振り	剣	101	55	55	25	59	25	3 2↑3↓	装 シンクレア		760
3 兵士	12	縦振り	剣	101	55	55	25	59	24	3 2↑3↓	装 シンクレア		760
4 兵士	12	縦振り	剣	101	55	55	25	60	27	3 2↑3↓	装 シンクレア		760
5 兵士	12	縦振り	剣	101	55	55	25	60	22	3 2↑3↓	装 シンクレア		760
6 異端審問官	12	弓	弓	100	53	61	26	51	24	3 2↑3↓	装 アーバレスト	トビトの指輪	740
7 執事	14	縦振り	棒	50	150	35	150	75	40	4 2↑4↓	装 R・W・S、ソハラの鎧	木の棒	2
8 異端審問官	12	弓	弓	100	53	63	26	48	24	3 2↑3↓	装 アーバレスト		740
9 異端審問官	12	弓	弓	100	53	62	26	50	24	3 2↑3↓	装 アーバレスト		700
10 バアル	18	縦振り	斧	156	146	70	60	76	38	3 2↑3↓	装 ウアル 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲	バゼラード	1350

第5章
暴食の街カナン
自由行動/自由戦闘

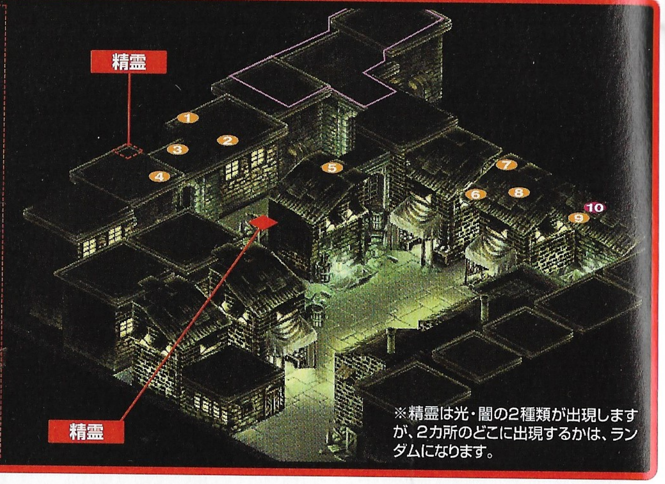
カナンの街

倒したバアルは影武者だった。コウモリがバアルの姿に化けていたのだ。屋敷内に隠れているであろうバアルを捜したいところだが、ヨハネのすすめでいったんカナンの街に戻り態勢を立て直すことに。

勝利条件
敵リーダーの死滅(自由戦闘時)

儀式 有　**自由戦闘** 有

商人・食料品店
シンクレア/ハルバード/木の杖/アーバレスト/カタリの鎧/ユディトの石/シラの指輪/エステルの指輪/ポーション/ブルーキュア/イエローキュア/レインボウキュア/エリクサー



※精霊は光・闇の2種類が出現しますが、2カ所のどこに出現するかは、ランダムになります。

街の変化

戻ってみると町の様子が少し変わっている。どうやらかなりの人間がバアルの屋敷に呼び出されたらしい。パリティは残っているのでまだ話すことができる。前に話しかけていなかった場合はここで忘れずに話しかけておこう。

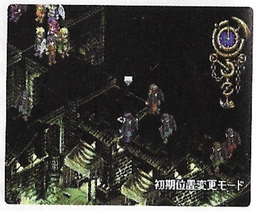
また街で売られている商品にも少し変わったところがある。お金によゆうがあればのぞいてみるのもいい。

変更点について

2度目の自由戦闘となるが敵はほとんど変わっていない。それぞれの配置が変わったぐらいなので、基本的には1度目の自由戦闘と同じだ。しいて注意点をあげるとすれば、ヒールマスターとポイゾニストを優先的に始末すること、ゾックの発生に注意して戦うことぐらいだろう。

経験値だけを稼ぐなら、やはりまとまってリーダー側に突き進んでいく速攻パターンがおすすめ。効率良く戦闘に勝利したいものだ。

アイテムを逃したくないのなら、戦力を左右均等に分けて戦うようにしよう。



名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①異端審問官	12	横振り	剣	103	58	53	27	51	26	3 2↑3↓	装 シンクレア	ランダム	0
②異端審問官	12	横振り	剣	103	58	50	31	51	26	3 2↑3↓	装 シンクレア		0
③異端審問官	11	弓	弓	99	48	57	24	34	29	3 2↑3↓	装 アーバレスト		0
④ポイゾニスト	11	殴り	杖	92	96	15	57	36	26	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
⑤異端審問官	11	弓	弓	99	48	58	24	35	30	3 2↑3↓	装 アーバレスト		0
⑥ポイゾニスト	12	殴り	杖	93	94	19	58	35	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
⑦ヒールマスター	11	殴り	杖	96	89	20	57	35	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		0
⑧異端審問官	11	弓	弓	99	53	58	25	34	29	3 2↑3↓	装 アーバレスト	ランダム	0
⑨異端審問官	12	横振り	剣	98	53	51	31	51	27	3 2↑3↓	装 シンクレア		0
⑩異端審問官隊長	13	横振り	剣	120	62	66	35	57	34	3 2↑3↓	装 フランベルジェ	ランダム	1250*

*アドヴァンスドモードでの取得経験値は125

第5章
暴食の街カナン
戦闘其の参

潜むもの

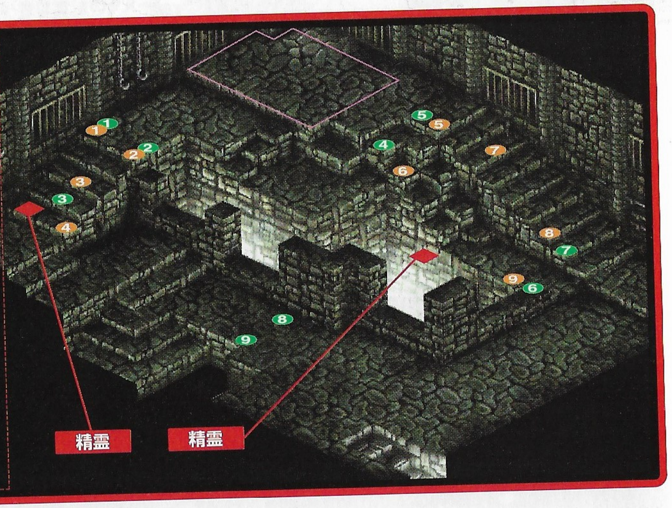
本物のバアルの居場所を突き止めるため、ガイウスの見つけた地下道へと進入する一行。ひょっとすると大邪神の鎧もそこに隠されているかもしれない。だが、そこにはすでに警戒体制がしかれていた。

勝利条件 敵の全死滅

儀式 有

選択肢
行ってみる!➡戦闘其の参2回目へ
別の部屋を捜す!➡戦闘其の四へ

商人
(1回目)ポーション/ブルーキュア/イエローキュア/エリクサー/クリスタル



※精霊は闇・音の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

1回目の戦闘と2回目の戦闘の違い

戦闘其の参は一度戦闘を終えた後で選んだ選択肢によって、再び戦闘を繰り返すことができる。1回目と2回目の戦闘では特徴がはっきりと分かれており、1回目は魔法使いの敵が多く、2回目は接近戦を得意とする攻撃型の敵が多くなっている。戦い方としては1回目の戦闘では必ず1体ずつ敵を倒していき、2回目では最低限敵を瀕死状態にして攻撃力を下げておきたい。邪道騎士に関しては、お約束の弓でのおびき寄せ作戦を使えば楽に倒すことができる。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①デーモンサマナー	12	殴り	杖	100	85	16	59	43	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		840
②ポイゾニスト	12	殴り	杖	100	91	20	60	40	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		820
③邪道騎士	14	縦振り	剣	116	72	78	33	79	20	3 2↑2↓	装 フランベルジェ、ユースフの鎧	イエローキュア	910
④ヒールマスター	14	殴り	ロッド	102	88	13	55	40	26	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		800
⑤ヒールマスター	11	殴り	ロッド	103	90	11	57	42	24	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合	マナセの指輪	770
⑥デーモンサマナー	11	殴り	杖	100	90	11	60	44	20	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		830
⑦邪道騎士	13	横振り	剣	116	76	77	34	81	18	3 2↑2↓	装 フランベルジェ、ムーサーの鎧		940
⑧ポイゾニスト	12	殴り	杖	100	89	16	59	42	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		820
⑨デーモンサマナー	11	殴り	杖	100	90	21	58	40	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン	スペロニの鎧	820

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①異端審問官	12	横振り	剣	106	51	62	23	66	25	3 2↑3↓	装 シンクレア		30
②兵士	12	縦振り	剣	105	55	61	24	69	25	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		20
③異端審問官	11	弓	弓	108	53	65	26	44	25	3 2↑3↓	装 アーバレスト		30
④兵士	12	縦振り	剣	105	55	58	24	70	25	3 2↑3↓	装 シンクレア		20
⑤兵士	12	縦振り	剣	105	55	58	24	69	25	3 2↑3↓	装 シンクレア		20
⑥邪道騎士	14	縦振り	剣	116	62	71	21	79	26	3 2↑2↓	装 フランベルジェ、ユースフの鎧		40
⑦異端審問官	11	弓	弓	108	53	65	26	45	24	3 2↑3↓	装 アーバレスト		30
⑧異端審問官	13	横振り	剣	108	51	64	23	66	26	3 2↑3↓	装 シンクレア		30
⑨邪道騎士	13	横振り	剣	116	62	71	21	81	26	3 2↑2↓	装 フランベルジェ、ムーサーの鎧		40

第5章 暴食の街カナン
戦闘其の四

正義と偽善と大邪神の鎧

奴隷たちを助けたいと強く願ったガイウスの体が、突如として光り輝き始めた。そしてガイウスは彼らを救う力を手に入れるため大邪神の鎧を着る。だがバアルがこの状況を黙ってみているはずがなかった。

ガイウスの単独行動は避けよう

ガイウスは他のキャラクターからかなり離れた場所でスタートする。鎧を着たからといって1人でバアルを倒せるわけではないので、ここは無難に敵を倒しながら他のキャラクターたちと合流させるようにしよう。

バアル付近に向かうには2つの道がある。1つは左側の階段からバアルの後ろに回り込むパターンで、ガイウスとはかなりラクに合流できる。バアル周辺の敵との間があいているので、弓でおびき寄せ1人ずつ倒していくという方法がおすすめだ。

もう1つは右側の階段から下り、バアルの正面に突っ込むパターン。この場合敵の魔法効果範囲に入りやすいというリスクはあるが、逆にいえば敵がこちらの魔法効果範囲に入りやすいということでもある。敵が近いので一気にカタをつけることが可能だ。

いずれにしても大勢の敵を相手にするには、こちらもかたまって行動した方がいい。二手に分けるのはおすすめできない。

魔法も惜しまずに使え!

このマップにはバアルをはじめ、ポイゾニスト、デーモンサマナーと、魔法を使ってくる敵が多い。むやみに突っ込むと手痛い歓迎を受けてしまう。しかし集団で行動しているときは、その魔法攻撃を避けて通れないのが現状だ。

この魔法攻撃に対処するには、やはりこちらも魔法を惜しまずに使っていくのが一番だ。INTの低い者は魔法のダメージを受けやすいので『気合』を使って回避させよう。また攻撃魔法の射程距離内に敵がいるのなら、攻撃魔法をガンガン使ってダメージを与えるようにしたい。

敵の中で最優先で倒したいのは3人いるデーモンサマナーだ。放っておくと回復魔法の『リリム』でHPを回復されたりしてかなりやっかいだ。せっかく倒した敵を次のターンに速攻で復活させられるということもあり得るぞ。

またポイゾニストは闇属性の攻撃魔法『毒雲』を使ってくるので注意したい。こちらが固まっていると格好の的になってしまうだろう。できるだけ固まらないように注意し、近づいたら速攻で倒すようにしたい。

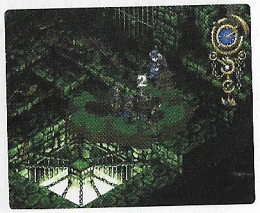
バアル以外は魔法さえ封じてしまえば怖くはない敵だ。ヨハネのBPに余裕があれば『静寂』でBPを凍結し、後回しにするのもいいだろう。ただし『静寂』は効果対象が1人なので魔法を使う敵全員にかけようとするとかなりのBPが必要だ。それなら複数の敵が効果範囲に入る『ライトクロス』を使ってHPを削り、他のキャラクターにとどめをさしてもらったほうが効率がよいかもしれない。

バアルとの対決

本物のバアルは前に戦った偽物よりも格段に強い。すべてのパラメータが偽物を上回っているのだ。偽物と戦ったときと同じようなつもりでいるとあっという間にやられてしまうだろう。

まず気をつけたいのは攻撃魔法の『毒竜巻』だ。『毒雲』と同じく複数のキャラクターに攻撃することができ、しかもダメージはそれ以上。できるだけ仲間が固まらないようにし、魔法効果がアップする時間には絶対に近寄らないようにしたい。ヨハネの『静寂』でBPを凍結させてしまうのもいい。

また、バアルは接近戦にも強いのでむやみに近寄らない方がいい。できるだけ前もって魔法や弓攻撃でHPを削っておき、一気に倒すようにしよう。

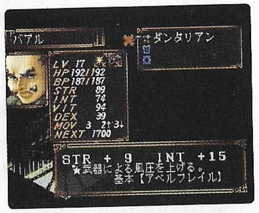


ただしバアルはINTもそこそこ高いので魔法の効きはそれほど良くない。魔法を使う場合は魔法バイオリズムをよく見て、最も魔法効果がアップする時間に攻撃するようにしよう。結局は基本を踏まえた戦法ということだろう。

武器を奪い取ろう

バアルが装備している武器『ダンタリアン』はレアアイテムの『アベルフレイル』に剣血して潜在能力を覚醒させたものだ。STRが+9されるだけでなくINTも+15される逸品。魔法を使うヨハネにぜひ装備させたいおすすめの武器だ。

そこで『モーニングスター』を持っているなら、前もって儀式で『オク』に変えておこう。これを装備して潜在能力の武器交換を使えば、バアルの攻撃力をかなり下げることもでき、一石二鳥といえるだろう。



名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①ポイゾニスト	12	殴り	ロッド	100	97	18	59	42	24	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		840
②兵士	13	縦振り	斧	111	61	56	46	58	16	3 2↑3↓	装 ヘッドアクス		820
③ポイゾニスト	12	殴り	ロッド	100	97	18	59	40	25	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		840
④デーモンサマナー	12	殴り	杖	104	98	21	61	40	24	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		830
⑤ポイゾニスト	12	殴り	ロッド	100	97	18	62	39	24	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		840
⑥兵士	13	縦振り	斧	110	61	56	26	70	26	3 2↑3↓	装 ヘッドアクス		820
⑦兵士	13	縦振り	斧	111	61	62	27	76	26	3 2↑3↓	装 ヘッドアクス		820
⑧兵士	13	縦振り	斧	112	61	62	27	76	26	3 2↑3↓	装 ヘッドアクス		820
⑨デーモンサマナー	12	殴り	杖	101	96	21	62	41	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		800
⑩ポイゾニスト	12	殴り	ロッド	100	97	18	59	39	24	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		840
⑪デーモンサマナー	12	殴り	杖	104	99	21	62	41	23	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		800
⑫バアル	17	殴り	フレイル	192	187	89	74	94	39	3 2↑3↓	装 ダンタリアン 魔 毒雲、毒竜巻、リッチ		1400

第 6 章
ナルシス・テーゼッタの丘を越えて……
戦闘其の壱

再殺部隊

ガイウスが疲れきったメンバーを残し1人先に行った後、突然ルピルピを弓矢が襲った。現れたのはユダ、マモン、バアルとルカ率いる異端審問官たち。ルカの命令で異端審問官たちが一行に襲いかかる。

ホーンを装備して回復役に

このマップでは先に行ってしまったガイウス、ケガをしてしまったルピルピ抜きでの戦闘になるため、必然的に苦戦を強いられることになるだろう。ルピルピ以外に回復魔法を使える仲間はいないので、アベル、ジェル、アークエンスの誰かにマモンから手に入れたトンホーンを装備して回復魔法が使えるようにしよう。ホーンは状態コマンドで他のキャラに渡して使い回すこともできるが、1回ごとの回復量はそれほど多くないので、待機型を防御にし、できるだけダメージを減らすようにしよう。

また、パリティは仲間になったばかりなのでレベルが極端に低い。戦闘に出すときは死滅させられないように気をつけなければならない。特に弓を持っている敵は要注意だ。なお、ルピルピはベギルドの2回目の自由戦闘から再び参戦できるようになる。

敵の攻撃範囲に注意

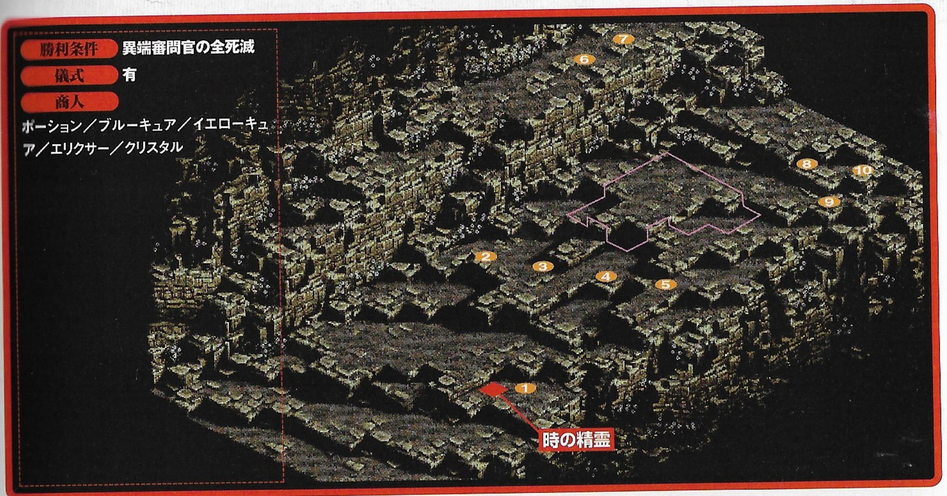
こちらの戦力はダウンしているが、魔法を使う敵が1人もいないので、戦闘そのものは比較的ラクだろう。敵は全体的にINTが低いので魔法が効きやすい。魔法で体力を削り、直接攻撃でとどめ、という手順で倒していこう。ただ敵の攻撃範囲には少し気をつけたい。仲間の攻撃タイプは縦振りが多いのに対し、敵は弓、突き、横振りと全員攻撃範囲が広いタイプなのだ。攻撃されないと思っていたら実は敵の攻撃範囲に入ってしまっていたということにもなりかねない。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①十字兵	13	突き	槍	121	62	55	40	72	27	3 2↑3↓	装 ハルバード		840
②異端審問官	13	横振り	剣	121	68	58	32	75	25	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		820
③異端審問官	12	弓	弓	106	63	66	31	55	26	3 2↑3↓	装 アーバレスト		840
④十字兵	12	弓	弓	106	63	67	39	50	26	3 2↑3↓	装 アーバレスト		820
⑤異端審問官	13	横振り	剣	121	68	58	32	75	25	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		820
⑥十字兵	13	突き	槍	116	62	57	36	76	26	3 2↑3↓	装 ハルバード	ナザジの指輪	840
⑦異端審問官隊長	14	横振り	剣	136	72	67	37	82	31	3 2↑3↓	装 ツバイハンダー	ルーンアクス	940

第 6 章
ナルシス・テーゼッタの丘を越えて……
戦闘其の弐

奇跡の少年マルコ、参戦

スタボロのアベルたちの前に、ガイウスと見知らぬ少年が白い羽の兵士を率いて姿を現した。ルカたちは態勢を立て直すためバアルの用意した兵を残して退却。一行はその残された兵士たちと戦うことに。



マルコ登場

ここではガイウスの連れてきた少年マルコが戦闘に加わる。彼は大邪神の鎧を身につけてはいるが、レベル10とそれほど強くないので敵の集中攻撃を受けないように注意が必要だ。マルコの特徴としてはじめからペイホーンを装備しているため、魔法が使えるのでぜひ利用しよう。『アルラウネ』はそれほど威力がないので、BPに余裕があれば『鬼眼陽炎』を使うと効果的だ。なお、謎の敵『???』は戦闘が始まるとすぐに姿を消してしまうので実際に戦うことはない。

アイテムを入手しよう

敵の1人にトリニダードボウを持っている異端審問官がいる。これはSTRのほかDEXも大幅にアップするレアアイテムなのでぜひ手に入れておきたい。また十字兵もなかなか充実したアイテムを持っているので、これも積極的に倒すようにしよう。ただし十字兵たちは少し高い場所にいるので、レブロブスなど高低差に強い仲間で対処しよう。下からも弓で狙いつつ、上にあがった仲間で攻撃してゆけば万全だろう。なお、先に異端審問官たちを全死滅させてしまうと戦闘が終了してしまうので注意。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①???	40	縦振り	斧	600	999	264	261	255	255	3 3↑3↓	装 マルコシアス、精霊の腕輪 魔 ガンズンロウ	シャーホーン	0
②異端審問官	12	弓	弓	111	63	68	30	59	61	3 2↑3↓	装 トリニダードボウ		880
③異端審問官	13	横振り	短剣	120	68	62	32	71	25	3 2↑3↓	装 ウァプラ		840
④異端審問官	13	横振り	短剣	118	62	59	33	74	24	3 2↑3↓	装 アマイモン		840
⑤異端審問官	13	横振り	短剣	122	62	58	32	75	28	3 2↑3↓	装 ウァレフォル		840
⑥十字兵	12	弓	弓	115	63	67	32	57	25	3 2↑3↓	装 アーバレスト	エステルの指輪	820
⑦十字兵	12	弓	弓	112	63	68	32	60	27	3 2↑3↓	装 アーバレスト	ペインフル	820
⑧異端審問官	13	横振り	剣	118	68	62	31	73	26	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		840
⑨異端審問官	13	横振り	剣	118	68	62	31	73	26	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		840
⑩異端審問官隊長	15	横振り	剣	150	72	73	42	85	32	3 2↑3↓	装 ツバイハンダー		960

第6章
ナルシス・テーゼッタの丘を越えて……
自由行動/自由戦闘

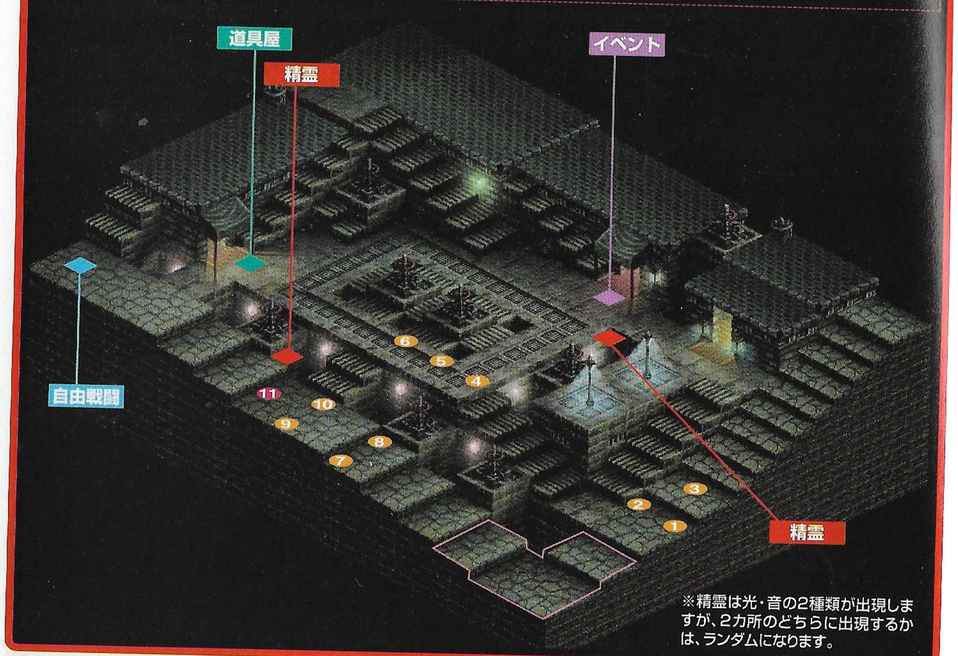
ベギルドの街

マルコとケルビムはある組織のリーダーと参謀だという。しかもマルコは世界で最初に大邪神の鎧を解放した人物らしい。一行はルピルピの手当のため組織の総本部がある欲情の街ベギルドへと向かった。

勝利条件
敵リーダーの死滅（自由戦闘時）
儀式 有　**自由戦闘** 有

選択肢
寄っていく➡『レプロブス』『ガイウス』『ピリポ』『ヨハネ』のいずれかを選択。
寄っていかない➡マップに戻る。話しかけると再び選択画面に。

商人・道具屋
フランベルジェ／ルーンアクス／ルーンスピア／アーバレスト／血染めのムチ／スペロニの鎧／マカバイの指輪／ユディトの指輪／エステルの指輪／シラの指輪／バルクの指輪／ポーション／レインボウキュア／エリクサー／クリスタル／血のボトル



※精霊は光・音の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

欲情の街

ベギルドはアンゲルス教の7つの美徳のひとつ『欲情』が特に実践されている街で、マルコとケルビム率いる秘密地下組織『白き羽・解放革命戦線』の総本部がある場所でもある。

欲情の街というだけあってここには色っぽい女の子がいっぱい。なかには風俗らしきお店だってあるのだ。ピンクの照明で『いかにも』といった雰囲気をかもしだしている。ただし入れるのはアベルを除く男性キャラのうち誰か1人だけ。店から出てくるとなんだかあやしげな発言をするのが要注目か。

道具屋は指輪の品ぞろえが豊富だ。パラメータをアップさせるのに欠かせないアクセサリーは敵が落とす以外は店で買うしかない。敵から入手できる数は限られているので、お金に余裕があるならぜひ買っておこう。また、今まで石を装備していた仲間に指輪を買ってランクアップさせるのもいい。特にユディトの指輪はここで初めて出てきた商品で、魔法を使うヨハネとルピルピにはおすすめだ。

マルコとパリティ

仲間になったばかりのマルコとパリティはほかのメンバーに比べてかなりレベルが低い。マルコはこの後のイベントが終了するとレギュラーメンバーになり、最後までずっとつきあっていくことになるし、弓が使えるパリティは遠くや高低差がある場所からも攻撃できて重宝する。どちらも今のうちに育てていれば終盤でかなり役に立ってくれるので、ここではこの2人を中心にレベルアップさせよう。

とりあえずある程度のレベルになるまでは最後尾に配置し、マルコは魔法、パリティは弓で遠くから攻撃するのが安全だ。また弓を装備した敵は遠くからでも攻撃してくるので、常に相手の現在地を把握しておくといい。もちろんこの二人の待機型は防御にしておこう。HPが少ないのであっという間に死亡しかねない。

ヒールマスターとデーモンサマナー

自由戦闘では回復魔法を使える敵が4人もいるので注意が必要だ。ヒールマスターは『体力回復』、デーモンサマナーは『リリム』を使うのでできるだけ先に倒しておいたほうがいい。もう少しというところで回復されたりすると、いたずらに戦闘が長引き、かなりやっかいだ。また、倒した敵は確実に死滅させておかないと生き返らされることも多い。

デーモンサマナーの魔法で他に注意したいのが『サンドマン』だ。効果が50コマンド時間持続するので下手に眠り込んでしまうと敵の集中攻撃を受けてしまうことになる。戦闘が始まったら速攻でBPを凍結させておけば、回復魔法の心配もなくなって一石二鳥だ。

上方向の敵グループは無視

ここには大きく分けて上方向と左方向、中央の3つの敵グループがある。

ただし勝利条件が『敵リーダーの死滅』のうえ、経験値がもらえるのも異端審問官隊長だけなので、無理して他の敵を倒す必要はない。アイテムやBPを稼ぐなどの理由がなければ上方向の敵は無視して、全員で左方向にいる隊長をめざそう。初期配置の設定時にSTRやMOVが高いキャラクターを隊長に近い側に配置しておくといいだろう。

弓や魔法が使えるキャラは最後尾から攻撃しよう。もしマップ中央のデーモンサマナーや弓を装備した異端審問官がじゃまになるようだったら、誰かを行かせて倒してもいい。さらに余裕があるようなら、マップ上7番の異端審問官を倒してアイテムを入手しておくのもよい。

敵の武器にも注目

敵が装備している武器の中にはルーンボウやツバイハンダーなど、しばらくのあいだ使えるものがいくつかある。これらはレアアイテムでもなければ特別強力なものでもないが、店で買うと意外と高くついてしまうのだ。仲間の数が多ければなおのこと。交換用の武器を多めに持っているなら武器交換してしまってもいいだろう。そうすればういたお金で鎧やアクセサリー、消耗品を買うことができるのだ。仲間が増え、武器もだんだん高価になっていくので、今のうちからできるだけ節約するように心がけておこう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 異端審問官	11	横振り	剣	111	64	65	29	65	30	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		0
2 異端審問官	12	横振り	剣	111	64	61	27	67	29	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		0
3 ヒールマスター	11	殴り	杖	96	90	20	68	41	26	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合	ランダム	0
4 異端審問官	11	弓	弓	106	68	73	36	43	30	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
5 異端審問官	11	横振り	剣	117	64	62	28	61	29	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		0
6 デーモンサマナー	11	殴り	杖	97	92	20	68	42	26	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		0
7 異端審問官	12	横振り	剣	111	64	63	28	66	32	3 2↑3↓	装 フランベルジェ	ランダム	0
8 異端審問官	11	弓	弓	106	68	74	36	43	33	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
9 デーモンサマナー	11	殴り	杖	98	92	20	68	40	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		0
10 ヒールマスター	11	殴り	杖	100	90	20	68	40	31	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		0
11 異端審問官隊長	13	横振り	剣	136	70	71	45	73	36	3 2↑3↓	装 ツバイハンダー	ランダム	1500*

*アドヴァンスドモードでの取得経験値は150

友情と呼ばれるモノの形

ケルビムに組織のシンボルになって欲しいと頼まれた一行だったが、大量の水が地下に流れ込み組織は大打撃を受けてしまう。マルコを逆恨みしていたグザファンがユダにそそのかされ攻め込んだのだ。

勝利条件 敵の全死滅

儀式 有

仲間 デュナ

条件⇒戦闘後無条件に出現する。『仲間にする』を選択。

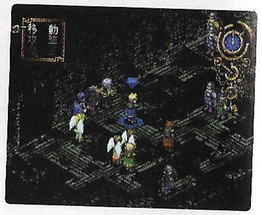
商人

ポーション／イエローキュア／レインボウキュア／エリクサー／血のボトル／クリスタル

※精霊は光・音の2種類が出現しますが、どちらが出現するかは、ランダムになります。

デコボコに気をつけよう

激流のせいでマップはかなりデコボコになっている。うっかりすると穴にはまって先に進めなかったり、攻撃できない場合が出てくるほか、よく考えて仲間を動かさないと前がつっかえて先に進めなくなることもあるので注意したい。レプロブスのように高低差に強ければ通ってもかまわないが、そうでない場合はできるだけ平坦なルートを選ぼう。また、強さに自信があるのなら、仲間をいくつかに分散させるとスムーズに先に進めていい。弓が使えるピリポとパリティは穴の向こう側にいる敵も攻撃でき重宝するぞ。



敵キャラについて

魔法を使う敵はグザファンのみだが攻撃魔法は持っていないのでほとんど気にする必要はない。それよりも兵士の弓攻撃と邪道騎士の鎧召喚に注意したい。通れない場所が多いぶん仲間が1カ所に固まりやすく、これらの餌食になりやすいのだ。特に弓はこちらが攻撃できない穴の向こう側からでも攻撃してくるので早めに倒そう。残しておくと離れた場所から一方的に攻撃され続けるということにもなりかねない。余裕があれば敵の武器・エギビリス、オリアスなどと武器交換するのも手だ。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①兵士	13	縦振り	剣	120	78	62	32	73	29	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		870
②兵士	12	弓	弓	118	68	73	33	59	28	3 2↑3↓	装 アーバレスト		840
③兵士	13	縦振り	剣	125	78	65	33	70	28	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		870
④兵士	13	縦振り	剣	120	78	64	32	73	29	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		870
⑤邪道騎士	14	縦振り	剣	148	56	75	32	100	30	3 2↑2↓	装 フランベルジェ、ユースフの鎧		900
⑥兵士	12	弓	弓	118	68	73	33	61	28	3 2↑3↓	装 スカルティ	イエローキュア	920
⑦兵士	13	縦振り	剣	122	78	63	34	69	29	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		870
⑧兵士	12	弓	弓	119	68	78	38	59	31	3 2↑3↓	装 エギビリス		860
⑨邪道騎士	12	縦振り	斧	138	76	78	21	110	30	3 2↑2↓	装 オリアス、ユースフの鎧		900
⑩グザファン	17	横振り	剣	180	152	83	51	100	42	3 2↑3↓	装 セレン 魔 状態回復、体力回復、アストラル、気合	アザルヤの腕輪	1100

ベギルドの街

無事グザファンを倒したものの地下組織はほぼ壊滅状態。復興にはもうしばらく時間がかかりそうだ。一行は正式に仲間に加わったマルコとようやく動けるようになったルピルピとともに総本部を後にした。

勝利条件

敵リーダーの死滅（自由戦闘時）

儀式 有 **自由戦闘** 有

選択肢

ご主人様の居場所⇒そんな人は知らないと言われる **最後の鎧の場所**⇒いずれあらわれるだろうと言われる **仲間が欲しい**⇒タルシスが仲間になる

仲間 タルシス

条件⇒アスタルテの選択肢から『仲間が欲しい』を選択。

商人・道具屋

ルーンアクス／ルーンスピア／血染めの杖／シルバーロッド／ルーンボウ／血染めのムチ／フミリアティの鎧／マカバイの指輪／ユディトの指輪／シラの指輪／バルクの指輪／ポーション／レインボウキュア／エリクサー／血のボトル／クリスタル

※精霊は光・闇の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

新商品入荷

グザファンを倒すと街の商人・道具屋の品ぞろえが少し変わる。今まで無かった品物が入荷しているのでほしいものがある人はのぞいてみるのもいいだろう。街を出ようとすると領主のアスタルテが現れ、お礼をしたいと申し出る。ここでは『仲間が欲しい』を選ぶのが無難。ほかの選択肢を選んでもこれといった情報は得られないのでムダだ。

ルピルピ復活

この戦闘からルピルピが再び参加できるようになる。出撃させる場合は忘れずに武器をよいものに取り換えてあげよう。もし忘れてしまっても戦闘中の状態コマンドで取り換えることも可能だ。またすべてのサブキャラクターを仲間にしていた場合、メンバーの数が戦闘に参加できる数より多くなってしまうので、誰を出陣させるかよく考えて決定したい。特にデュナを仲間にした場合はここで育てておくといい。戦闘が始まるとすぐ左に敵がかたまっているので、1ターン目にできるだけ多く倒すようにしよう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①デーモンサマナー	10	殴り	杖	106	96	20	73	42	27	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		0
②異端審問官	12	横振り	剣	123	70	65	26	72	31	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		0
③異端審問官	11	弓	弓	116	68	76	38	47	33	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
④異端審問官	12	横振り	剣	118	70	64	31	73	25	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		0
⑤異端審問官	11	弓	弓	116	68	77	35	47	36	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
⑥デーモンサマナー	12	殴り	杖	106	94	20	73	42	28	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		0
⑦ヒールマスター	11	殴り	杖	104	94	20	74	40	30	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		0
⑧異端審問官	12	横振り	剣	124	70	63	30	69	34	3 2↑3↓	装 フランベルジェ		0
⑨異端審問官	12	横振り	剣	122	70	63	30	72	34	3 2↑3↓	装 フランベルジェ	ランダム	0
⑩ヒールマスター	11	殴り	ロッド	106	92	26	78	40	31	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		0
⑪異端審問官隊長	13	横振り	剣	141	79	70	42	79	32	3 2↑3↓	装 フランベルジェ	ランダム	1500*

＊アドヴァンスドモードでの取得経験値は150

攻略編
第6章
ナルシス・テーゼッタの丘を越えて……

第7章
二つの平等の街

自由行動/自由戦闘

ソドムの街

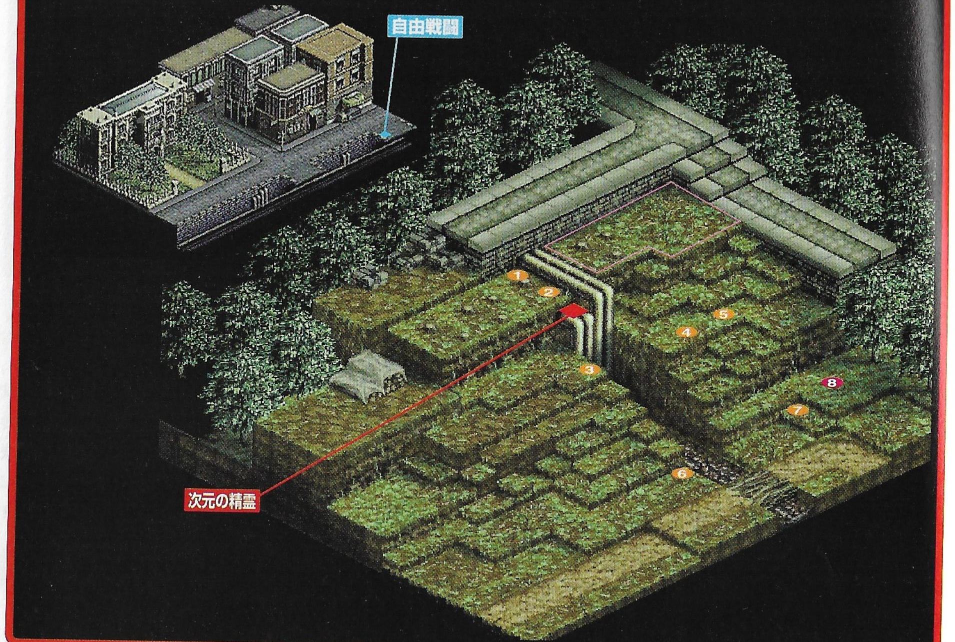
アンゲルス教の総本山があるという悪魔の海峡へ向かう前にマルコの薦めでソドムとゴモラの街に立ち寄ることにした一行。先に訪れたソドムの街は白い羽の領主が治める平等と人権を重視した街だった。

勝利条件
敵リーダーの死滅（自由戦闘時）

儀式 有　**自由戦闘** 有

仲間 ミニオン
条件➡『ソドム』と『ゴモラ』で黒マントの男、邪道騎士を除くすべての住人と話をする。さらに二つの街のいざこざがおさまった後の選択肢で「連れていく」を選択。

商人（道具屋）
フランベルジェ／ツバイハンダー／黒革のムチ／フミリアティの鎧／ヨアキムの鎧／マカバイの腕輪／ユディトの腕輪／シラの腕輪／バルクの腕輪／ポーション／ブルーキュウア／イエローキュア／レインボウキュア／エリクサー

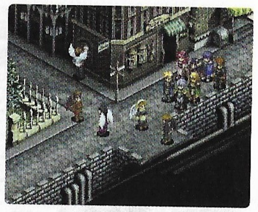


平等と自由の街

ここは羽の色に関係なく自由に仕事を選べる街のようだ。がんばればがんばっただけの報酬を手に入れることができる。しかも領主のスタンは白き羽の奴隷出身で、住民投票によって選ばれたのだという。

ここで『街を出る』を選択をすれば、領主の家に入り話を聞くことができる。スタンはゴモラがこの街のことを異端審問会に密告するのではないかと心配しており、せめてゴモラがよけいなことをしないように説得してほしいのだという。話を聞いてから再び『街を出る』を選択すれば、次はゴモラに向かうことができる。

またソドムとゴモラの両方の街で黒マントの男と邪道騎士を除く全員に話しかけておくと、後で仲間になってくれる人が現れるのだ。これはしっかりと覚えておいてほしい



装備を再確認

この街の商人は腕輪の品ぞろえが豊富。マカバイの腕輪、ユディトの腕輪、シラの腕輪、バルクの腕輪を買うことができるのだ。特にマカバイの腕輪はHP＋30、VIT＋9になる優れもの。仲間にしたばかりでHPの低いキャラにはぜひ装備させたいアイテムだ。HPとVITを高くしておけば一撃で倒されることも少なくなるはず。

サブキャラは死滅させられると消滅してしまうだけに、戦闘に出すときはできるだけいいものを装備をさせてあげるようにしたい。もし必要がなくなったら別のキャラに装備させればいいのだ。もちろんお金に余裕があればヨアキムの鎧も装備してあげたいところだ。

高低差に注意

このマップはあまり敵が多くないので比較的戦いやすいはずだ。ただし小川や高低差があったりするので少し気をつけなくてはならない。

特に小川をはさんだ向こう側へ魔法をかける場合は要注意だ。どんなに近くても、高さが同じでも効果範囲に入らないのである。逆にこれを利用して敵の魔法を避けることもできるので、ぜひ頭に入れておいてもらいたい。

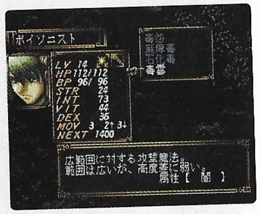
ベギルドの街でタルシスを仲間にしていた場合は、ここでレベルを上げておくとよいだろう。初期配置の場所にそのまま待機させておけば、無傷で戦闘を終わらせることもできるはず。

敵について

上の説明でも触れたが、敵の数はそれほど多くないので比較的ラクな戦闘だといえる。ボスだけを狙うのであればメンバー全員で右方向に進んでもかまわないが、すべての敵を倒したいのであれば、二手に分かれたほうが効率がよい。このとき右方向の敵のほうが若干強いので、こちらの戦力も右方向に進む側が強くなるように分けるとよいだろう。

ポイゾニストは気を抜いていると魔法攻撃を受けてしまうので注意が必要だ。できるだけ速攻で倒すようにしよう。固まっているときに『毒雲』などを使われるとやっかいだ。

邪道騎士は装備している武器の潜在能力に要注意。このマップでは下方向の邪道騎士が潜在能力を持った武器を装備している。今まではそのような武器を装備していてもほとんどそれを使ってくることはなかったが、この章あたりからガンガン潜在能力を使い始めるのだ。くれぐれも油断しないように。



ボスは崖の上から弓で狙おう!

ボスの前にはちょっとした崖のような段差ができている。下に降りるルートが少ないぶん近づくのに苦労しそうだが、弓なら崖の上からでも攻撃することができるのだ。ボスの正面にあたる崖のふちに立ち、そこから弓で狙っていこう。

ここは高低差があるので下から攻撃されることもなく、比較的安全なポイントだ。他の仲間がボスのそばにいるポイゾニストの相手をしている間、できるだけHPを削り取ってやろう。

ピリポやパリティのレベルが高ければ、この2人だけの攻撃で、しかもかなり短いターンで倒すことが可能だ。ラクにボスを倒したければ、ぜひこの2人を出撃させるようにしよう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 ポイゾニスト	14	殴り	杖	112	96	22	73	44	34	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲	ランダム	0
2 邪道騎士	14	突き	レイピア	138	90	91	13	120	28	3 2↑3↓	装 ザレン、ヤフヤーの鎧		0
3 異端審問官	12	弓	弓	123	54	79	43	49	36	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
4 ポイゾニスト	14	殴り	杖	110	98	20	75	42	35	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
5 邪道騎士	13	突き	剣	135	88	87	32	86	22	3 2↑3↓	装 フランベルジェ、ヤフヤーの鎧		0
6 異端審問官	12	弓	弓	123	54	79	45	47	40	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
7 ポイゾニスト	14	殴り	杖	112	96	24	73	44	36	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲	ランダム	1750*
8 異端審問官隊長	15	横振り	剣	152	100	78	50	83	42	3 2↑3↓	装 ツバイハンダー		

*アドヴァンスドモードでの取得経験値は175

第7章
二つの平等の街
自由行動/自由戦闘

ゴモラの街

ソドムの領主、スタンからゴモラがよけいなことをしないようにしてほしいという依頼を受け、ゴモラの町を訪れたアベルたち。そこはソドムとは違った意味で、すべての人たちが平等に暮らしている街だった。

勝利条件
敵リーダーの死滅(自由戦闘時)

儀式 有　**自由戦闘** 有

仲間 リン

条件➡街同士のいざこざ開始時に『ソドムがいい』か『どちらにも反対!!』を選択しゴモラと戦う。ゴモラとの戦闘終了後に無条件で仲間になる。

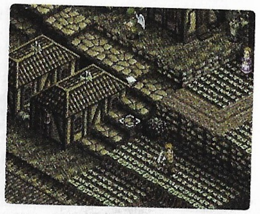
選択肢
『ソドム』の方がいい➡戦闘其の弐へ　**『ゴモラ』の方がいい**➡戦闘其の壱へ　**どちらとも言えない**➡『どちらにも反対!!』『どちらにも賛成!!』の選択肢へ　**どちらにも反対!!**➡戦闘其の壱及び戦闘其の弐へ　**どちらにも賛成!!**➡そのまま立ち去る(第7章終了)

商人
シンクレア/フルーレ/ヘッドアクス/トライデント/木の杖/クリスタルロッド/モーニングスター/コンポジットボウ/イバラのムチ/ヨアキムの鎧/トビトの指輪/ユディトの指輪/エステルの腕輪/ポーション/ブルーキュウア/イエローキュア

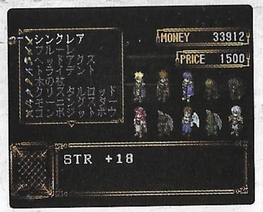
平等と弱者の街

噂に聞いたとおりゴモラもソドムと同じく平等の街だった。ただしソドムとはまた違った意味での平等である。この街ではすべての人が公務員で、すべての人に同じ給料が支払われるのだという。そしてすべての人が同じ教育を受けることができ、タダで病院を利用できるらしいのだ。

ここで『街を出る』を選択するとイベントに突入する。街の中央で泣いている少女を見かけたレブロブスが、優しい言葉をかけるのだ。どうやら彼女は母親との思い出の詰まった家を追い出されてしまったらしい。その追い出された理由とは、街の公園を作るためらしい。しかも不平を言ったことで不平監察官たちに連れ去られてしまうのだ。ベルフェは街のもの全員のわがままを聞いていたら、平等な社会などできるはずがないというが……。



武器を買いだめしよう

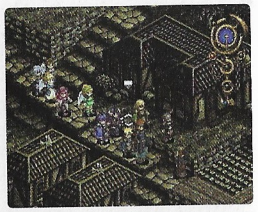


この街で売られている武器には特別強いものはない。でもよくみると、実は木の杖を除いたすべての武器が武器交換の潜在能力を持っているものなのだ。

このあたりから装備品が高価になるうえ、仲間も増えて資金不足に悩まされはじめるはず。ここでたくさん武器交換用のアイテムを入手しておけば、レアアイテムだけでなく高価な武器を敵から奪い取ることもできてかなりの節約になる。商人から武器を買い、自由戦闘で武器交換。これを繰り返せば全員にいい武器を装備させることも可能だ。同時に儀式に必要なBPも稼ぐことができ、ちょうどいい。

今後これらの武器を入手するのは非常に困難(売り物としてはもうでてこないのだ)なので、少なくともレアアイテム入手に必要な数ぐらいは買っておくようにしたい。もし持ちきれなくなってしまったら、いらない道具を捨ててしまってでも買う価値はあるはずだ。

右方向の敵から倒していこう



ゴモラもソドム同様、敵の数が少ないのでそれほど難しくはないはず。敵は初期配置から見て右方向と下方向の2つに分かれているが、なるべく右方向にいる敵を完全に死滅させてから下方向へ向かうようにしたい。各グループには『体力回復』を使うヒールマスターがいるが、どちらも他の敵よりも奥にたっている。そのため戦力が弱いとなかなか手前の敵が突破できない場合があるのだ。確実にしとめようと思えば全員で一気につっこむ。そしてその後でゆっくりボスを倒せばいいのだ。もちろん敵の持っている武器やアイテムに興味がなければ、そのままボスの元へ一直線でもかまわない。

また、もし二手に分けるのであれば出撃できる仲間は全員参加させ、下方向の戦力がやや強いぐらいに分けるようにしよう。ボスの近くは高低差があるので、高低差に強いキャラを下方向に進ませるのもいいだろう。

武器を奪い取ろう

ここにはツバイハンダー、ルーンボウ、シルバーロッドといった、まだまだ使える武器を持っている敵が多い。

特にシルバーロッドは店で買えるものの中ではSTRとINTが最もアップするロッドで、買えるようになるのはまだまだ先という掘り出し物なのだ。戦力アップのためにも節約のためにも、街の商人から買った交換用の武器を使って奪い取ってしまおう。敵の攻撃力を下げることにもなるので、これを放っておく手はない。

選択肢によってその後の流れが変化!

ゴモラの領主宅を訪れるとソドムが攻めてきて、2つの街の間にいざこざが起こってしまう。それぞれに言い分はあるようだが、ここでどちらの味方をするのか選択を迫られ、どの選択肢を選ぶかによって戦闘回数や戦う相手が変わるのだ。

まず『ソドムがいい』を選ぶとゴモラと、『ゴモラがいい』を選ぶとソドムと戦闘になる。『どちらとも言えない』を選ぶとさらに『どちらにも反対!!』『どちらにも賛成!!』という二つの選択肢が現れ、『どちらにも反対!!』を選ぶとソドムと戦った後にゴモラとも戦うことになり、『どちらにも賛成!!』を選ぶとどちらの味方もせずにそのまま街を立ち去ることになるのだ。また、選択肢のうち『ソドムがいい』か『どちらにも反対!!』を選んでおけば、ゴモラとの戦闘後に街の少女リンが自動的に仲間になる。

加えてソドムとゴモラの両方の街で黒マントの男と邪道騎士を除く住人全員と話をしておこう。するといざこざがおさまった後にミニオンが出現し、一緒についていっちゃだめかと聞かれる。このとき『いいよ!!』と答えればミニオンも仲間にすることができるのだ。

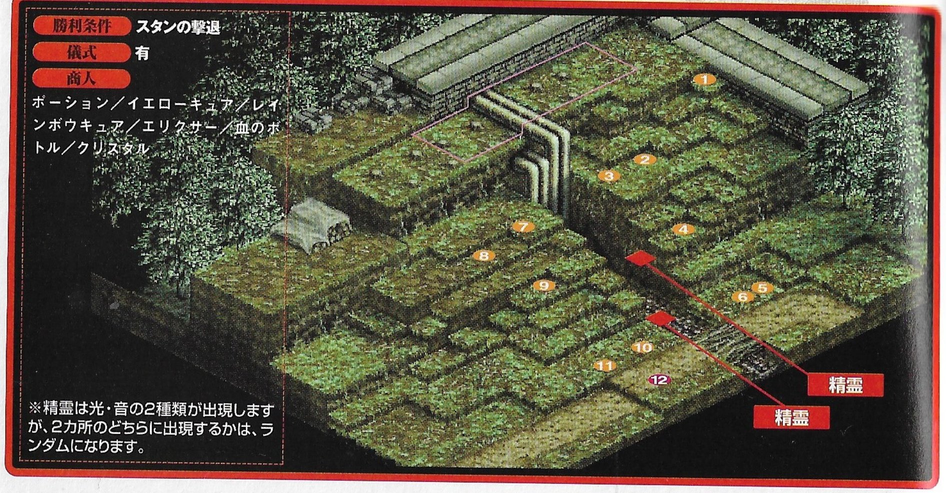
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①邪道騎士	13	突き	レイピア	140	82	75	15	125	30	3 2↑3↓	装 エストック、ヤフヤーの鎧	ランダム	0
②異端審問官	12	弓	弓	127	84	80	41	46	38	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
③ヒールマスター	14	殴り	ロッド	115	96	30	80	46	35	3 2↑3↓	装 シルバーロッド		0
④邪道騎士	13	突き	剣	140	100	69	37	95	21	3 2↑3↓	装 アムドゥスキアス、ヤフヤーの鎧		0
⑤異端審問官	12	弓	弓	127	84	80	40	45	36	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
⑥ヒールマスター	14	殴り	杖	115	96	24	74	46	36	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		0
⑦異端審問官隊長	15	横振り	剣	152	100	79	48	86	39	3 2↑3↓	装 ツバイハンダー	ランダム	1750*

*アドヴァンスドモードでの取得経験値は175

第7章 二つの平等の街
戦闘其の壱

誰が為の戦い（その一）

ソドムとゴモラの街のいざこざに巻き込まれたアベルたちは、ソドムのやり方には賛同できないと判断した。ソドム側にその意志を伝えるといきり立った志願兵たちはスタンの制止を振り切って襲いかかった。



弓を使う敵に注意

このマップは中央に小川があり、一番下の段に行くまで渡れなくなっている。そこで始めから二手に分かれることを考慮して配置した方がよい。最終的にはスタンを左右からはさむ形で合流するのがベストだ。また弓を使う敵が多いことも特徴のひとつ。離れたところからどんどん攻撃してくるので、待機型は防御にしておいた方がいいだろう。離れているからといって気を抜いていたら、集中攻撃を受けてあっという間に死滅なんてこともあり得るのだ。

スタンの対処法

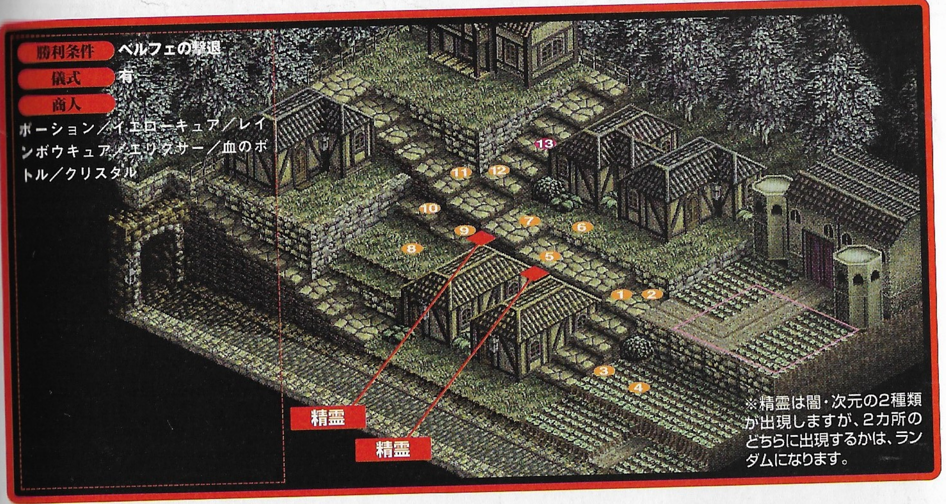
魔法を使ってくる敵はスタンだけだが、攻撃魔法は使えないので特に心配する必要はないだろう。もしアストラルを使ってきたら、効果が消えるのを待って攻撃するようにしたい。たまに精神を使ってくることもあるので、スタンの近くにいる敵は確実に死滅させてから他に移るようにした方がいいだろう。スタンの初期配置付近にいる音の精霊を召還したり、BPを凍結させてしまうのも手だ。そうすれば魔法のことをいっさい気にしないで戦うことができる。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 兵士	13	弓	弓	111	68	58	38	58	37	3 2↑3↓	装 オービティ		220
2 志願兵	10	横振り	剣	110	60	50	34	73	27	3 2↑3↓	装 アムドゥスキアス		80
3 志願兵	10	横振り	剣	110	60	49	34	73	27	3 2↑3↓	装 アムドゥスキアス		80
4 兵士	13	弓	弓	111	72	65	43	57	27	3 2↑3↓	装 エギビリス		200
5 兵士	13	弓	弓	112	68	60	38	58	37	3 2↑3↓	装 オービティ		210
6 志願兵	13	横振り	剣	110	63	48	35	74	25	3 2↑3↓	装 アムドゥスキアス		90
7 志願兵	10	横振り	剣	110	60	51	34	73	27	3 2↑3↓	装 セレン		80
8 志願兵	10	横振り	剣	110	60	50	34	75	26	3 2↑3↓	装 セレン		80
9 兵士	12	弓	弓	113	77	71	36	58	27	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		230
10 兵士	12	縦振り	剣	125	60	63	34	71	26	3 2↑3↓	装 ツバイハンダー		180
11 兵士	12	縦振り	剣	124	86	62	40	76	28	3 2↑3↓	装 ツバイハンダー		180
12 スタン	14	弓	弓	105	130	54	71	84	35	3 2↑3↓	装 ルーンボウ 魔 アストラル、気合、精神	ヴァンアクス	220

第7章 二つの平等の街
戦闘其の弐

誰が為の戦い（その二）

行はゴモラのやり方は間違っていると判断した。するとベルフェはゴモラを守るために異端審問会にソドムのことを通報すると言う。そしてそれを引き留めようとしたアベルたちと戦闘になってしまった。



魔法で敵を蹴散らそう

ベルフェまでの間は道が狭く、敵がたくさん固まっている。こんな時は攻撃魔法を活用しよう。固まっているぶん効果範囲に入りやすく、一度に何人も攻撃することができる。そして魔法で体力が削られたところを直接攻撃や弓で倒せばいい。逆に味方もその効果範囲に入りやすいのでその点だけは注意が必要だ。ベルフェは鬼眼陽炎や静寂を使うので、早めに静寂でBPを凍結させてしまおう。

敵の装備している武器はすべて潜在能力がついているものだが、HPが減って瀕死状態になるとガンガン使い始めるので、瀕死状態の敵はできるだけ早くとどめを刺すようにしよう。特に『セレン』『アムドゥスキアス』『ディラスケリ』はダメージ大の属性攻撃の潜在効果があるので注意が必要だ。

レアアイテムのダーマナイフを持っている不平監察官もいるので、ほしい場合は前もって武器交換の用意をしておこう。

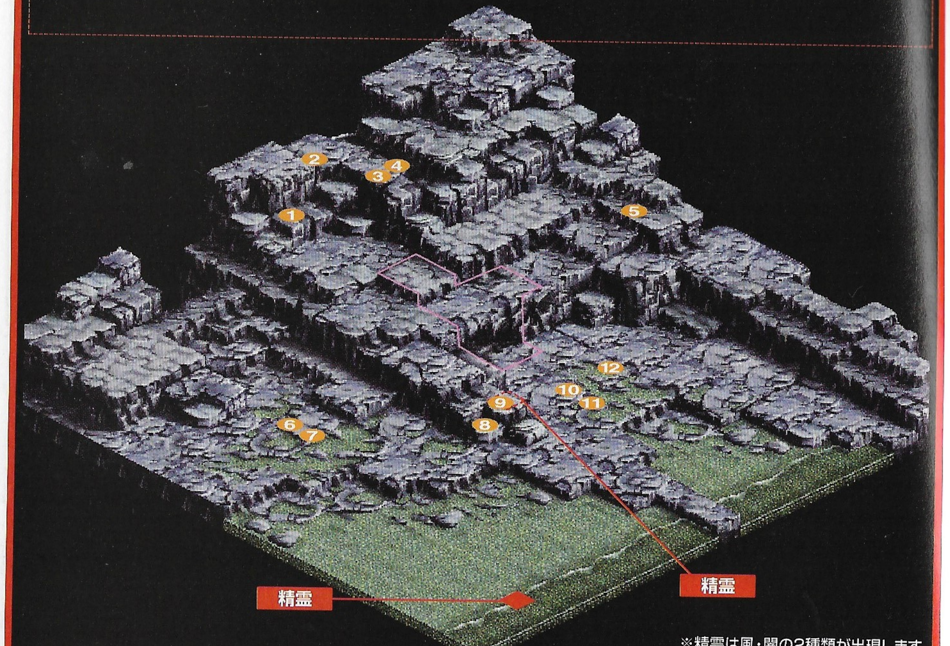
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 動員兵	12	横振り	剣	111	66	54	50	63	26	3 2↑3↓	装 アムドゥスキアス		110
2 動員兵	12	横振り	剣	118	62	66	27	71	25	3 2↑3↓	装 ザロビ		110
3 不平監察官	13	弓	弓	112	67	63	31	60	32	3 2↑3↓	装 スカルティ		160
4 不平監察官	13	弓	弓	114	67	70	42	56	32	3 2↑3↓	装 エギビリス		180
5 動員兵	12	横振り	短剣	136	62	66	35	75	31	3 2↑3↓	装 アマイモン		100
6 動員兵	12	横振り	剣	114	62	67	48	54	20	3 2↑3↓	装 ベインフル		90
7 不平監察官	13	突き	レイピア	112	77	60	32	75	35	3 2↑3↓	装 ザレン	アモリの鎧	90
8 不平監察官	13	弓	弓	109	67	56	52	61	28	3 2↑3↓	装 ディラスケリ	マカバイの指輪	210
9 動員兵	12	横振り	剣	116	62	57	37	73	26	3 2↑3↓	装 セレン		140
10 動員兵	12	横振り	剣	116	62	54	37	72	25	3 2↑3↓	装 アムドゥスキアス		130
11 動員兵	12	横振り	剣	116	62	62	32	74	32	3 2↑3↓	装 セレン		120
12 不平監察官	14	突き	短剣	116	84	65	51	65	21	3 2↑3↓	装 ダーマナイフ		100
13 ベルフェ	15	縦振り	剣	130	145	53	62	87	36	3 2↑3↓	装 リブラビス 魔 鬼眼陽炎、ゴースト、静寂		260

第8章
奴隷の地・ノア
戦闘其の壱

己の敵は……

悪魔の海峡へ向かった一行が見たものは果てしなく広がる大海原だった。そこへモーゼと名乗る邪道騎士が現れ、アベルたちを試させてほしいという。一行はモーゼの示す課題にたちむかうことに。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有

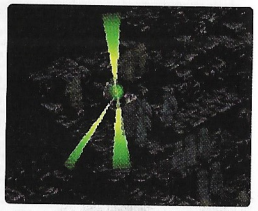


※精霊は風・闇の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

敵の潜在能力に注意

この戦闘の敵は兵士のみなので魔法の心配はないが、全員が潜在能力を持った武器を装備しているので注意したい。特にハハビの潜在能力『極刑』、サレオスの『毒竜巻』は要注意。『極刑』は成功すればHPが3分の1になってしまうし、『毒竜巻』は効果範囲にいる複数の仲間がダメージを受けてしまう。どちらを受けても場合によってはかなり苦しい戦いになりかねないのだ。

またプロケル、マルコシアスを持っている敵は、待機型が防御になっていても必ず反撃してくるので、むやみに攻撃しないようにしよう。できるだけ魔法や弓で体力を削ってからとどめを刺すようにするとよい。



敵はHPが少なくなってくると潜在能力を多用しはじめる傾向がある。瀕死状態になったらそのまま放っておかず、確実に倒すように心がけよう。

こうやって倒そう

このマップは周りをぐるっと敵に囲まれた位置から戦闘が開始される。四方から攻撃されるのでそれぞれに仲間を分散させたくなるが、よほど強さに自信がないかぎりグッと我慢して集団行動をとった方が利口。もし分けるとしても二手ぐらいにしておこう。分散させれば1グループの戦力は確実に落ちる。そして戦力が落ちたことで敵を倒すのに時間がかかってしまい、かえってダメージを大きくすることになるのだ。敵一体一体を確実にしとめていくようにしよう。

また敵は兵士たちばかりなので、死体をそのままにしておいても生き返らされる心配がない。近くにほかの敵がいるのならそちらを先に倒してしまおう。周りの敵を一掃した後にゆっくり死滅させればいいのだ。

敵の半分が弓を装備していて遠くからでもガンガン攻撃してくることも注意点の一つ。気を抜いていたらどんなにHPが高くても『集中攻撃を受けてピンチ!』ということがあり得るのだ。しかもこちらの攻撃が届かないような場所からでも撃ってくるから一方的にやられまくってるだけってことも……。待機型はできるだけ『防御』に設定しておいた方がいいだろう。

また仲間になったばかりのリンとミニオンはいずれもレベル1なので、戦闘に参加させる場合は敵に攻撃されないよう特に注意しよう。以前に比べ敵のレベルも高くなっているので、弓の一撃で死亡してしまう可能性も大。もし死滅させられてしまったらせっかくの仲間を失うことになってしまう。自信がないのなら、次の自由戦闘まで初出撃を延期するのも手だ。

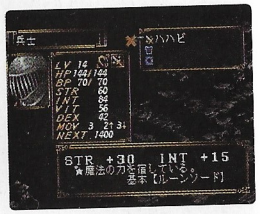
兵士には魔法攻撃が効果的

兵士たちはたいていINTが高くない。魔法で攻撃すると大きな効果を与えることも少なくないのだ。致命傷にはならなかったとしても、後から直接攻撃で倒すときにかなりラクになるはずなので、ぜひ利用するようにしよう。

ただし気をつけなければならないのがBPの量。このマップでは敵がそれほど密集しているわけではないので、一回の効果範囲に入る敵の数がそれほど多くないはずだ。手当たり次第に魔法を使っているとあっという間にBPが無くなってしまうことも考えられる。ムダにBPを消費しないで大きなダメージを与えられるよう、使いどころを把握しておくようにしたい。

例えば戦闘開始直後にヨハネの『毒雲』を使うなら午前3時。スタート時の魔法バイオリズムの波形は『闇』なので、その前に魔法や潜在能力を使って波形が変わっていなければこの時間が効果的なのだ。敵の集団に使えば大ダメージを与えることができるだろう。

武器交換を利用しよう



敵はごく標準的な兵士たちだが、結構いい武器を持っていることに気がついただろうか? 特にレアアイテムのヴァンアクスに潜在能力をつけた『プロケル』と『サレオス』、非売品のルーンソードに潜在能力をつけた『ハハビ』はぜひ手に入れておきたい。

またもう少し先に進まないと買うことができないクレイモアーやシルバーボウに潜在能力がついたものもある。一足早くこれらの武器にランクアップさせておくのもいい。もし交換用の武器を多めに持っているようなら、敵の攻撃力を下げることにもなるので、武器交換で手に入れてしまおう。

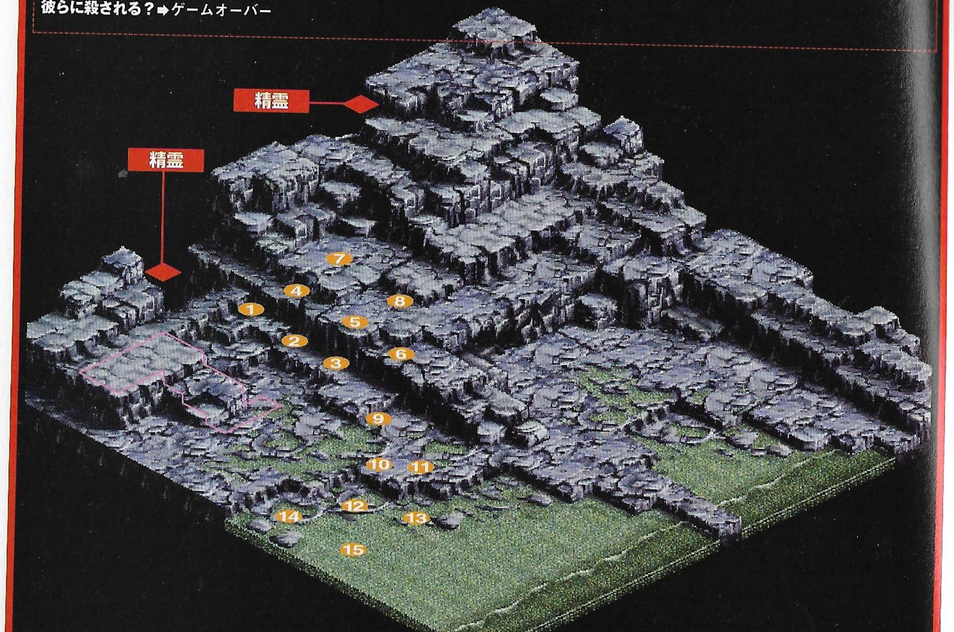
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 兵士	14	縦振り	斧	144	70	95	36	62	28	3 2↑3↓	装 プロケル		980
2 兵士	14	縦振り	剣	144	70	60	84	56	42	3 2↑3↓	装 ハハビ	ベトール	980
3 兵士	14	縦振り	剣	144	70	58	54	66	36	3 2↑3↓	装 ゾファス		980
4 兵士	14	弓	弓	134	71	74	40	60	32	3 2↑3↓	装 アブドゥクス		940
5 兵士	13	弓	弓	122	69	72	69	52	30	3 2↑3↓	装 エギピリス		680
6 兵士	11	弓	弓	115	64	46	56	45	63	3 2↑3↓	装 フラウロス		720
7 兵士	11	弓	弓	117	71	52	53	42	64	3 2↑3↓	装 フラウロス		730
8 兵士	14	縦振り	斧	144	70	78	35	67	43	3 2↑3↓	装 マルコシアス	ハボリュム	980
9 兵士	14	縦振り	斧	144	70	86	41	79	34	3 2↑3↓	装 サレオス		980
10 兵士	14	弓	弓	140	71	80	58	46	37	3 2↑3↓	装 ディラスケリ	ポーション	940
11 兵士	14	縦振り	剣	144	70	78	37	72	37	3 2↑3↓	装 タグリヌス	プロディ	940
12 兵士	14	弓	弓	140	71	70	57	62	37	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		980

第8章
奴隷の地・ノア
戦闘其の弐

白い羽

次の課題は白い羽の奴隷たちとの戦闘だった。うろたえる一行に『黒き羽の兵隊なら殺せても、白き羽の兵隊は殺せないというのか』と問うモーゼ。アベルたちは難しい選択を迫られることになってしまう。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有
選択肢
このまま戦う！！➡戦闘其の弐へ
逃げるように努力する➡戦闘其の弐へ
彼らに殺される？➡ゲームオーバー



※精霊は音・次元の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

戦うか逃げるか、それとも……

この戦闘の敵はズバリ白い羽の傭兵たち。彼らは報酬のためにアベルたちを殺そうとしているのだという。

黒い羽だろうが白い羽だろうが関係ないとわかってはいるが、自分たちと同じ白い羽の者たちを倒すのは気持ちのいいものではない。ここでアベルはどうするか選択を迫られることになる。『このまま戦う!!』のか『逃げるように努力する』のか、それとも『彼らに殺される?』のか。

結論から言えば『彼らに殺される?』を選ばなければOK。この選択肢を選ぶと本当に彼らに殺され、そのままゲームオーバーになってしまうのだ。くれぐれもこの選択肢だけは選ばないようにしよう。

ちなみに残りの2つは、どちらを選んでも結局白い羽の傭兵たちと戦うことになる。

このマップではこう戦おう

この戦闘は敵が多いうえに、上と右を囲まれた形に配置されている。しかも敵の数も15人とかなり多い。1人で突っ込むと周りを囲まれて集中攻撃を受けることになるので、できるだけ集団で動くようにしたい。よほど自信がないかぎり上方向か右方向のどちらか片方に全員で進んだ方がいいだろう。各人がそれほど強くないのに分散させてしまうと、思わぬ苦戦を強いられるはめになる。

有効なのは魔法攻撃。全体的に敵が固まっているので魔法をかけるときに複数の敵を効果範囲にいれることができる。魔法でできるだけたくさんの敵にダメージを与えておけば、後で直接攻撃するときに倒しやすくなるし、もちろんそのぶん敵の数が少なくなるので、結果的にダメージを受ける回数も少なくできるのだ。

また、中に1人だけレベル40という敵がいるが、こいつはHPやBPが高いだけでSTRは他の敵よりもかなり低い。結構見かけ倒しのところがあるので、あまり心配する必要はないだろう。装備もコンポジットボウに潜在能力をつけただけのものなので、他の敵と同じように扱えばOKだ。

潜在能力を知っておこう

敵の装備している武器にはすべて潜在能力がついているので、それぞれどんな潜在能力がついているかよく見ておこう。リブラビス、オリアスのように次のターンの物理攻撃を回避するものや、ハルパスのように物理攻撃を弱体化するもの、アザリスのように魔法攻撃を弱体化させる潜在能力を持つ武器を装備した敵もいる。

これらの潜在能力を使われた場合、攻撃しても回避されたり思ったようなダメージが与えられなかったりするので、近くに他の敵がいるならそちらを先に攻撃するようにしよう。一度攻撃を受けたら効果がなくなるので複数で立て続けに攻撃するのも手だ。

また、ゾファスの『鬼眼陽炎』やディラスケリの光属性攻撃、アミーの炎属性攻撃など、魔法効果のある潜在能力を持った武器も要注意。魔法効果が強まる時間には絶対に近づかないようにしよう。思わぬ大打撃を受ける可能性がある。

敵の武器を奪い取ろう

敵の武器は潜在能力がついていてわかりづらいかもしれないが、なかなかいい武器が基本になっているものが多い。

クレイモアーが基本の『ゾファス』やルーンソードが基本の『タブリビク』、シルバーアクスが基本の『アミー』『ハルパス』、シルバーボウが基本の『アザリス』『フラウロス』といったものがそれだ。どれも武器としては最高級のもので、終盤まで十分使える。

特にルーンソードやシルバーアクスはレアアイテムではないものの、通常の店では売られていない逸品だ。武器交換の潜在能力を持っている武器を持っているなら、ぜひ手に入れておきたい。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①兵士	12	縦振り	剣	131	64	50	48	95	27	3 2↑3↓	装 リブラビス		700
②兵士	12	縦振り	斧	121	74	73	44	72	26	3 2↑3↓	装 マルコシアス		700
③兵士	12	縦振り	斧	141	54	65	38	97	36	3 2↑3↓	装 ハルパス		700
④兵士	12	弓	弓	114	76	55	43	56	65	3 2↑3↓	装 フラウロス		710
⑤兵士	12	弓	弓	116	76	81	48	60	37	3 2↑3↓	装 エギビリス		710
⑥兵士	12	縦振り	斧	111	84	106	18	63	37	3 2↑3↓	装 アミー		720
⑦兵士	12	弓	弓	112	76	82	48	59	38	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		710
⑧兵士	12	弓	弓	119	76	81	46	63	30	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		710
⑨兵士	12	縦振り	斧	101	96	64	29	85	42	3 2↑3↓	装 オリアス		720
⑩兵士	12	縦振り	剣	111	94	48	43	65	62	3 2↑3↓	装 ベインフル	ポーション	720
⑪兵士	40	弓	弓	142	186	30	62	79	48	3 2↑3↓	装 オービティ		910
⑫兵士	12	縦振り	剣	120	74	87	69	63	26	3 2↑3↓	装 タブリビク		720
⑬兵士	12	弓	弓	112	76	86	32	59	38	3 2↑3↓	装 スカルティ		710
⑭兵士	12	縦振り	剣	103	94	58	62	70	30	3 2↑3↓	装 ゾファス		700
⑮兵士	12	弓	弓	112	76	85	42	59	38	3 2↑3↓	装 アザリス		710

第 8 章
奴隷の地・ノア
戦闘其の参

安っぽいイメージ

最後の課題に立ち向かった一行は愕然とした。そこに現れたのは自分たちへの敵意をあらわにした黒い羽の市民たちだったのだ。モーゼが彼らはアベルたちが今まで殺した人たちの遺族だと語った。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有

選択肢
このまま戦う!!➡戦闘其の参へ
逃げるように努力する➡戦闘其の参へ
彼女らに殺される?➡ノアの箱船へ

仲間 ルビィ
条件➡戦闘前の選択肢で『彼女らに殺される?』を選ぶと、ノア到着後に出現。『仲間にする!!』を選択。

遺族たちの恨み

モーゼの最後の課題として姿を現したのは、自分たちが今まで倒してきた黒い羽の兵士たちの遺族だった。幼い少女までもが憎悪をあらわにして襲いかかってくる。今まで彼らのことなど気にしたこともなかった一行にとって、改めて思い知らされた事実だ。ここでアベルはまたもや厳しい選択を迫られる。『このまま戦う!!』のか『逃げるように努力する』のか、それとも『彼女らに殺される?』のか。

結論からいうと『このまま戦う!!』か『逃げるように努力する』を選ぶと前回の戦闘と同様に彼らと戦うことになる。そして『彼女らに殺される?』を選ぶとそのままノアの箱船に行くことになり、ノアの箱船到着後にルビィを仲間にすることができるのだ。

つまりルビィを仲間にしたければ『彼女らに殺される?』を、経験値やお金が欲しければ『このまま戦う!!』か『逃げるように努力する』を選べばいいというわけだ。

手分けして倒していこう

このマップは周り全部を敵に囲まれた状態で戦闘がはじまる。しかも敵のターンからのスタートだ。しかし特に心配する必要はないだろう。敵は15人と多いもののすべて一般市民なのだ。すべてのパラメータが低いので攻撃力が弱いキャラでなければ一撃で倒すことができるはず。

効率を考えるなら、敵が弱いので戦力をいくつかに分散させて攻撃してもよい。二手ぐらいに分けるのが無難だが、もし自信があるのなら三手に分けてもかまわない。

気をつけたいのは子供のMOVが4と高いこと。思った以上に移動範囲が広いので、予想外の攻撃を受けてしまうことがままあるのだ。ただ一回のダメージ量は少ないので、周りを囲まれないかぎり大きな心配はないだろう。

待機型は『反撃』で決まり!

敵が弱いことを利用すれば、こちらの攻撃回数を増やすこともできる。待機型を『反撃』にすればいいのだ。待機型の『反撃』は、これまでの戦闘ではあまり使う機会がなかったのではないだろうか。『反撃』とはいっても自分の攻撃範囲に入ってなければもちろん攻撃することはできず、ダメージばかりがかさんでかえって自分のピンチを招いてしまうことが多いからだ。

しかしここの敵の攻撃範囲は、槍を装備している女性市民以外すべて前後左右1マスずつの十字型。つまりこちらが反撃できない位置から攻撃されることはほとんどないので、ほぼ確実にダメージを与えることができる。うまくいけばその一撃で倒すことも可能だ。

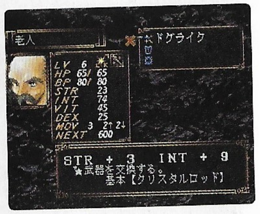
ただしHPの残量には常に気を配り、HPが減ってきたら、さっさと『防御』に戻した方がよい。特に死滅するといなくなってしまうサブキャラクターは、『防御』のままの方が無難だろう。

泥棒に注意!!

このマップでは敵が弱いかわりに思わぬ罠が潜んでいる。なんと敵にこちらの武器を奪い取られてしまうことがあるのだ。

注意が必要なのは『ドグライク』を装備した老人と『ハボリュム』を装備した若者、『ラウム』を装備した女性市民の3人。いずれも武器交換の潜在能力を持った武器を装備しており、同じ系統の武器を装備したキャラが近づくと、武器を交換しようとするのだ。奪い取られたのがレアアイテムだったら泣くに泣けないので、くれぐれも注意しよう。

もし向こうから近づいてきた場合は、武器を違う系統のものに取り換えるか、集中攻撃をしてでもそのターンのうちに倒してしまうようにしよう。



ちなみにあまり考えたくないことではあるが、運悪く奪い取られてしまった場合、交換用の武器のストックがあればもう一度取り返すことは可能だ。ただし敵に交換されて手元にきた武器はすでに潜在効果がなくなっているので、新たに剣血するまで武器交換には使えない。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①女性市民	7	突き	レイピア	80	75	40	50	65	25	3 2↑3↓	装 ザレン		150
②市民	8	殴り	フレイル	95	50	63	20	65	20	3 2↑2↓	装 シュトリ		200
③子供	5	縦振り	剣	75	70	38	35	55	40	4 2↑3↓	装 ベインフル		100
④子供	5	縦振り	斧	75	70	44	41	55	40	4 2↑3↓	装 オリアス		100
⑤若者	10	縦振り	剣	100	65	74	25	75	30	3 2↑3↓	装 セレン		250
⑥市民	8	殴り	短剣	95	50	63	30	65	20	3 2↑2↓	装 ウァプラ		200
⑦老人	6	殴り	ロッド	65	80	23	74	45	25	3 2↑2↓	装 ドグライク		50
⑧若者	10	縦振り	斧	100	65	68	25	75	30	3 2↑3↓	装 ハボリュム		250
⑨若者	10	縦振り	剣	100	65	80	40	75	30	3 2↑3↓	装 タブリビク		250
⑩女性市民	7	突き	短剣	80	75	34	50	65	25	3 2↑3↓	装 ヤゼル		150
⑪老人	6	殴り	ロッド	65	80	32	83	45	25	3 2↑2↓	装 シスラウ		50
⑫女性市民	7	突き	剣	80	75	49	50	65	25	3 2↑3↓	装 セレン		150
⑬子供	5	縦振り	剣	75	70	38	35	55	40	4 2↑3↓	装 ザロビ		100
⑭子供	5	縦振り	斧	75	70	38	35	55	40	4 2↑3↓	装 ウアル		100
⑮女性市民	7	突き	槍	80	75	40	50	65	25	3 2↑3↓	装 ラウム		150

自由行動/自由戦闘

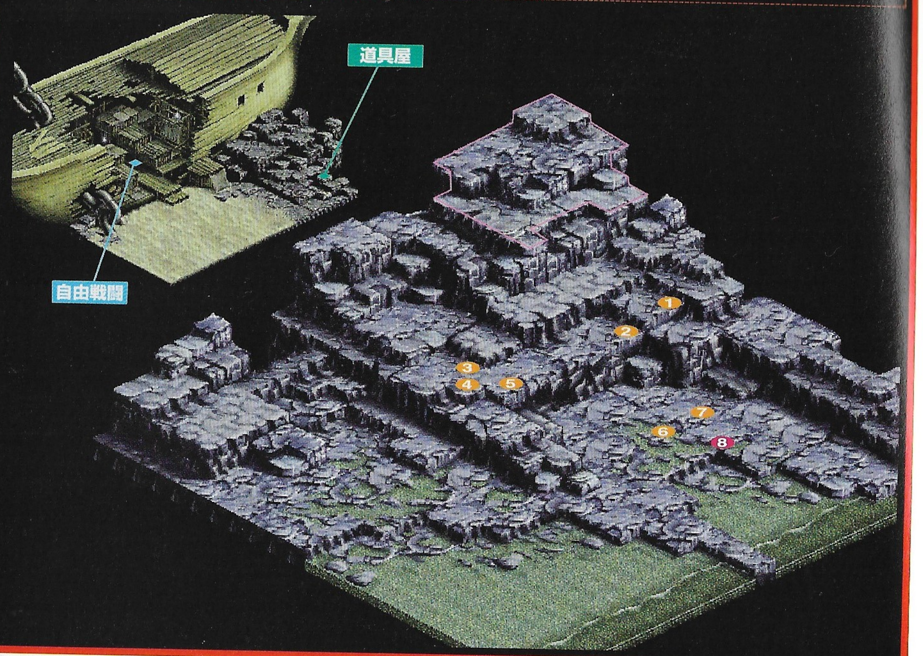
ノアの箱船

一行はモーゼに案内され『隷属の地・ノア』を訪れた。そこに住んでいたのは体中がボロボロの人間ばかり。彼らは少しでも苦痛が長引くように、1人では生きられないようにして捨てられた流刑囚らしい。

勝利条件
敵ボス（デーモン）の死滅（自由戦闘時）

儀式 有

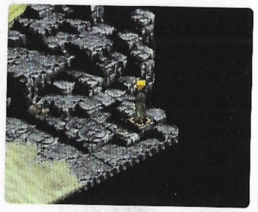
商人(道具屋)
クレイモアー／シルバースピア／血染めの杖／シルバーロッド／ナインテイルズ／シルバーボウ／黒革のムチ／アモリの鎧／トビトの腕輪／ユディトの腕輪／マカバイの腕輪／エステルの腕輪／ポーション／レインボウキュア／エリクサー／血のボトル



隷属の地・ノア

街に入ったとたんあまりにもむごい住人たちの姿に驚愕する一行。みんな大きな傷を負わされており、まともに動ける者はほんのわずかなのだ。元看守だったピリポの話で彼らがそういった刑を科された流刑囚であることを知るが、なんとそれよりも重い刑が存在するらしいのだ。

さて、ここにはいつもと同じく道具屋があるが、通常の道具屋があるのはこれが最後。これ以降は戦闘前の商人の野外ショップ、ある場所の特殊な店以外にない。武器をそろえたいのであれば今のうちに買ってしまおう。



ただし気をつけなくてはならないのは買い物をするときに話しかける相手。実はこの街では黒マントの男が道具屋で、邪道騎士が自由戦闘をする相手になっているのだ。間違えて話しかけてしまわないように注意しよう。

敵について

ここの敵は全部で8人とそれほど多くない。潜在能力のついた武器を装備している敵もいないので、それほど苦労することはないだろう。1人ずつ確実に倒していくようにすれば楽勝だ。ボスのデーモン以外はみんなINTが高くないので、特に魔法攻撃が効果的だろう。魔法でHPを削って直接攻撃でとどめをさすようにしたい。

また、このマップには弓を装備した兵士が2人いる。ピリポ以外はほとんど反撃できないので待機型を『反撃』にしておいてもそれほどメリットはないので、『防御』にするのが無難だろう。どうしても『反撃』にしたいのなら、弓を装備した兵士を倒してしまってからにし、その場合もボスと戦うときは必ず『防御』に戻すのを忘れないように。『反撃』のままボスを攻撃すると手痛いしっぺ返しをくってしまう。

その他で気をつけたいのは3人いる邪道騎士。彼らはピンチになると鎧召喚をしてくることがあるのだ。瀕死状態のままにしておくと危険なので確実にとどめをさすように。特にボス近くにいる邪道騎士は、鎧召喚を使ってくる可能性が高いので要注意。近くまで行ったらできるだけ早く倒すようにすべきだろう。

高低差に気を配ろう

意外に高低差があるマップなので、自分のキャラのMOVの特徴をよく理解しておかないと、無駄な行動をしてしまったり、思わぬ遠回りをしなくてはならなくなってしまう。とりわけボスがいるあたりへ降りるときには要注意。場所によっては降りることができないキャラクターも出てくるはずだ。

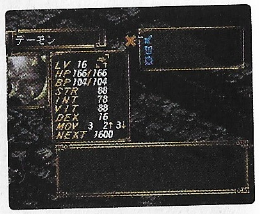
このマップを効率的に攻略するためには、メンバーを二手に分けるのがベストだろう。さいわい敵の数が少ないので分散させたとしてもピンチに陥ることはほとんどないはず。

ひとつのグループは上の段の兵士のグループを攻撃し、もうひとつのグループは上の段の邪道騎士が2人いるグループを攻撃する。ただし邪道騎士が2人いるグループの方が苦戦すると思われるので、そちらの方の戦力を高めにしておくのが無難だ。そしてそれぞれのグループの敵を倒したあと近くの段差を降り、ボスのグループを両脇から挟む形で合流するとよい。

また、その際にはレブロブスやガイウスなど、高低差に強いキャラを先に行かせるようにしよう。高低差に弱いキャラが前でもたもたしていると、他のキャラクターたちも先へ進めなくなってしまう。

弓や魔法を使って遠くからでも攻撃できるピリポ、ヨハネ、パリティは一番最後でもOKだ。

デーモン登場



この自由戦闘で最も特徴的なのは、初めて人間以外の生物『デーモン』が登場していることだ。しかも彼（?）がこのマップのボス。デーモンのパラメータは全体的に高めで、低いのはDEXぐらい。何も装備していないからといって気を抜いていると痛い目にあうのは必至。全員で集中攻撃して倒すぐらいの気持ちでいたい。

デーモンは比較的接近戦に強い。真っ向から戦いを挑むとかなり不利になってしまうのだ。待機型も瀕死状態以外は必ず『反撃』になっているので、倒す前にかなりのダメージをくらってしまうだろう。後列から魔法や弓を使ってできるだけHPを削っておいてから、直接攻撃でとどめをさすようにしたい。ただしINTが結構高いので魔法の効きはあまりよくない。効きの悪い魔法をできるだけ効果的に使うためにも、時間をしっかり見極めて魔法効果が最も高くなる時間を狙うようにしよう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①兵士	14	縦振り	剣	145	82	78	38	80	33	3 2↑3↓	装 ツバイハンダー		0
②兵士	14	縦振り	剣	144	89	78	36	80	34	3 2↑3↓	装 ツバイハンダー	ランダム	0
③兵士	13	弓	弓	141	66	77	41	68	36	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
④邪道騎士	15	縦振り	剣	149	99	85	30	100	30	3 2↑3↓	装 クレイモアー、ユースフの鎧		0
⑤邪道騎士	16	突き	レイピア	124	104	72	52	83	22	3 2↑3↓	装 エストック、ヤフヤーの鎧		0
⑥邪道騎士	16	突き	槍	145	94	78	43	93	35	3 2↑3↓	装 ルーンスピア、ヌーフの鎧		0
⑦兵士	13	弓	弓	141	86	77	38	67	26	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		0
⑧デーモン	16	突き	ー	166	104	88	78	88	16	3 2↑3↓	装 ー	ランダム	2000*

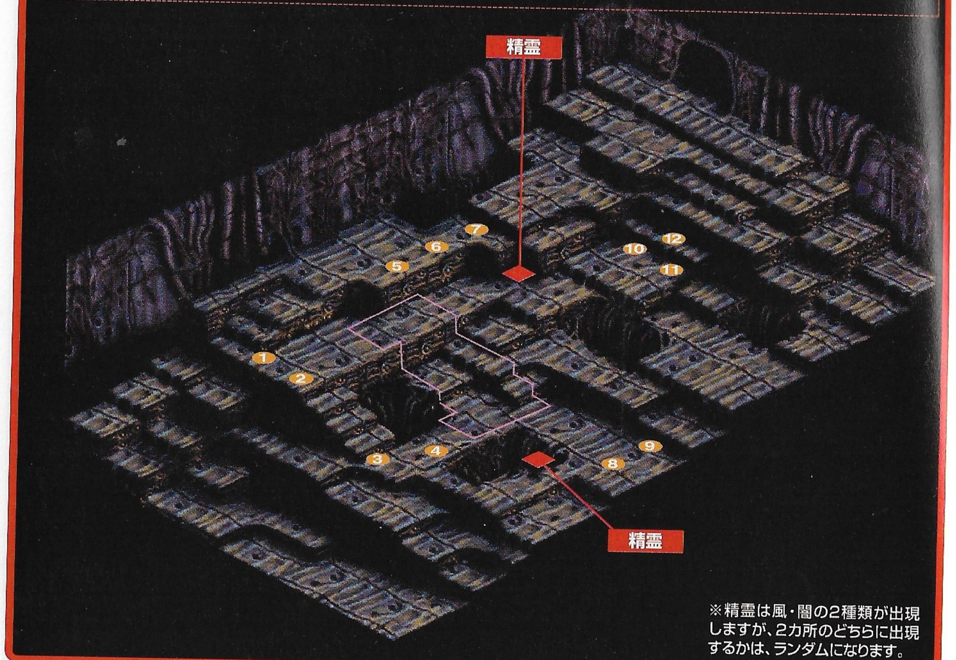
＊アドヴァンスドモードでの取得経験値は200

第8章
奴隷の地・ノア
戦闘其の四

どこへも行けない魂

一行はモーゼの術で悪魔の海峡を渡った。行く手を阻む扉は神と邪神の力を併せ持つアベルにしか開けないものだという。モーゼは石板をアベルに託して術を唱え、冥界の門が開くと同時に息絶えた。

勝利条件　敵の全死滅
儀式　有



※精霊は風・闇の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

態勢を立て直すスペースを確保

ここに登場する敵はすべて、ノアの箱船（自由戦闘）のボスだったデーモンだ。敵の数は12体だが、デーモンの強さを考えればそれ以上の敵を相手にするようなものだろう。しかも周りをグルリと囲まれた状態でのスタートだ。

デーモンはかなり好戦的なので、ここで下手に動くとどんどん近寄ってきてはさみ撃ちにあってしまう。まずはマップ下方向のデーモンたちを倒し、態勢を立て直すスペースを確保しよう。

また、挟み撃ちにあわないようにできるだけ集団で動くようにしたほうがいい。両脇を挟み撃ちされてしまうとかなり苦戦することになってしまうだろう。

デーモンとの戦い方

デーモンはかなり強いので待機型は必ず『防御』に設定しておこう。攻撃範囲は前後左右の十字型なので、『反撃』にしておけば高低差などの障害がないかぎり反撃することはできるが、ノーガードでのダメージはかなり大きく、かえってピンチを招いてしまう可能性が高い。

また、デーモンは攻撃力も防御力も高いので、接近戦は極力避けたいところだ。なかなか倒せないで、いたずらにダメージばかりをくらうということになってしまう。基本を忘れずできるだけ魔法や弓でHPを削り、近づいたら確実にとどめを刺すようにしよう。

特に防御力の低いキャラクターはすぐにやられかねないので、できるだけデーモンに近づけない、防御力のある仲間で囲んで守るなどして、被害を最小限度にとどめよう。ついでながらダメージを受けたときの回復は、他の敵を相手にした場合よりも早め早めに行おう。

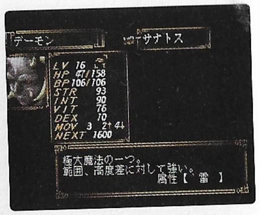
サナトスに注意

デーモンといえば力ばかり強くて頭はよくなさそうなイメージだが、実はINTはそこそこ高く、このマップの半分の敵は魔法を使うこともできるのだ。魔法攻撃はかなり効きにくくなってしまうので、必ず最も魔法効果が強い時間を選んで使うようにしよう。そうしないとBPを消費するわりにダメージはそれほど与えられない、といったことになってしまう。

また『体力回復』が使えるデーモンが何人もいるのでできるだけ早めに倒すようにしたい。ただでさえなかなか倒せないのに体力を回復されてしまったら目も当てられない。もちろん死体はそのままにしないでちゃんと死滅させておくこと。

しかし、それ以上に注意したいのはマップ左方にいる『サナトス』を使うデーモンだ。『サナトス』は極大魔法の一つで、かなりの大ダメージを受ける雷属性の攻撃魔法だ。魔法バイオリズムをよく見て、威力がアップする時間には絶対に近寄らないようにしよう。もしその時間に『サナトス』をかけられてしまうと、一気に大ピンチに陥る可能性が大だ。

さいわいこのデーモンの周囲には体力回復を使うデーモンがいないので、時間をよく見て近くまでいったら速攻で倒すよう心がけよう。もちろんその前に魔法や弓でHPを削っておくことが大前提だ。



待機型が『防御』の敵は後回しに

デーモンは攻撃力が高いだけでなく防御力も高いということは前にも触れたが、待機型も『防御』になっていたらどういうことになるだろうか。

答えは一目瞭然。ダメージを与えるのがさらに困難になってしまうのだ。もし待機型が『防御』の敵とそれ以外の敵がいたら、迷わず『防御』の敵を後回しにしてしまおう。その方が確実に敵の数を減らすことができる。

ただし待機型が『反撃』になっている場合は攻撃の手順に注意。できるだけ反撃される回数を少なくするため、魔法や弓を使ってできるだけ体力を減らしてからとどめを刺すようにしたい。

ちなみに待機型が『防御』でもHPが少なくなっているなら、当然そちらを先に倒した方がいいだろう。

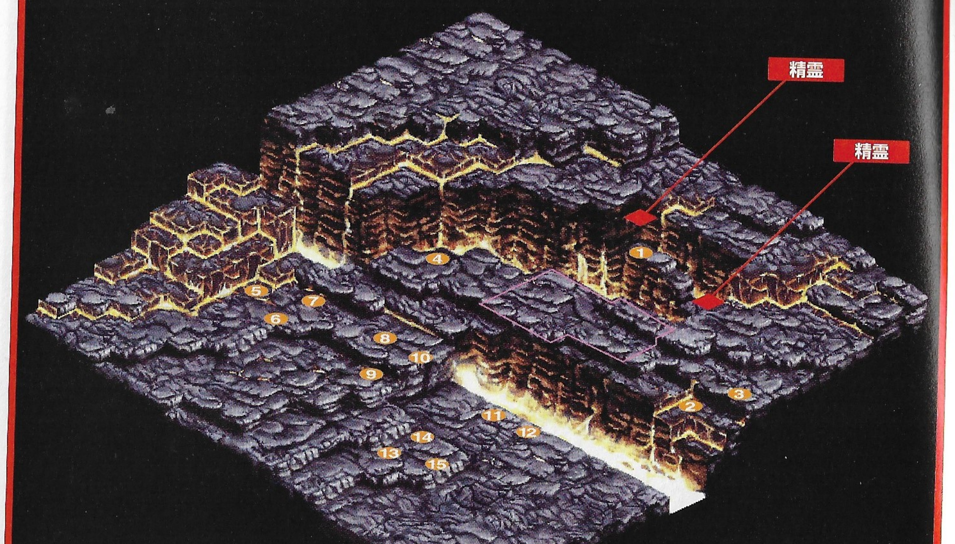
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①デーモン	16	突き	—	158	88	109	29	98	44	3 2↑3↓	装—		1200
②デーモン	17	突き	—	168	90	110	26	95	36	3 2↑3↓	装—		1200
③デーモン	17	突き	—	165	88	107	33	94	39	3 2↑3↓	装—		1160
④デーモン	16	突き	—	148	104	94	75	90	23	3 2↑3↓	装— 魔 体力回復、リッチ、サンドマン		1200
⑤デーモン	16	突き	—	168	88	91	77	90	26	3 2↑4↓	装—		1160
⑥デーモン	16	突き	—	158	106	93	90	76	10	3 2↑4↓	装— 魔 サナトス		1160
⑦デーモン	16	突き	—	168	88	89	72	95	35	3 2↑3↓	装—		1160
⑧デーモン	16	突き	—	161	88	89	74	90	27	3 2↑3↓	装— 魔 体力回復、リッチ、サンドマン		1160
⑨デーモン	16	突き	—	158	88	98	78	83	26	3 2↑3↓	装— 魔 体力回復、リッチ、サンドマン		1200
⑩デーモン	17	突き	—	164	93	91	75	90	45	3 2↑3↓	装— 魔 体力回復、リッチ、サンドマン		1160
⑪デーモン	17	突き	—	172	88	92	78	96	22	3 2↑3↓	装—		1200
⑫デーモン	19	突き	—	188	104	106	78	100	23	3 2↑3↓	装— 魔 体力回復、リッチ、サンドマン	ニーブスピア	1200

第8章 奴隷の地・ノア
戦闘其の伍

天国、地獄

さらに奥へと足を踏み入れた一行が見たものは、白い羽の天使たちがお互いの体の肉を喰らい合うという壮絶な光景だった。すでに理性を失ってしまった彼らはこの生き地獄を永遠に繰り返しているのだ。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有



※精霊は光・音の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

堕天使の特徴

堕天使たちは大きく分けて直接攻撃タイプ、弓攻撃タイプ、魔法攻撃タイプの3つがいる。特に気をつけたいのは弓攻撃タイプだ。遠くから狙ってくるので、予想外のダメージをくらうことになる。しかもこのタイプが敵の約半分にあたるのだ。とうぜん待機型は『防御』にしておくべき。『反撃』にしておいてもこちらが攻撃できない場合が多く、何の利点もない。

魔法タイプ以外の堕天使はINTがあまり高くないので、魔法でガンガンHPを削るようにしよう。直接攻撃するときに少しでもラクになるようにしておきたい。敵が密集している場所では魔法か潜在能力の『サンドマン』を使って眠らせてしまうのも有効だ。そうすれば反撃を受けることなく直接攻撃でダメージを与えることができる。

また戦闘開始直後の敵ターンでは、初期配置近くの崖下から弓で攻撃されるので注意。できるだけ崖には近寄らない方が無難だろう。

直接攻撃タイプの堕天使

直接攻撃タイプは他のタイプよりもレベルが高く、HPや防御力もやや高めだ。必然的にほかのタイプより倒すのに時間がかかってしまう。また瀕死の時以外は待機型が『反撃』のことが多いので注意が必要だ。

魔法攻撃だと敵から反撃をくらうことはないので、魔法でHPを削ってから直接攻撃でとどめを刺すのが理想的だが、攻撃魔法を使えるキャラが少ないため、敵の数が多くなると手が回らなくなってしまうはず。

しかしよく考えてみると直接攻撃でも反撃を受けない場合がある。それは敵の攻撃範囲外からの攻撃の場合。つまりここにいる直接攻撃タイプの堕天使はすべて攻撃タイプが縦振りなので、敵の前後左右を除く場所から攻撃すればいいのだ。ここで生きてくるのが武器タイプが弓や槍、ムチのキャラと攻撃タイプが横振りのキャラ。武器タイプが弓や槍、ムチの場合は1マス以上離れた場所から、攻撃タイプが横振りの場合は敵の斜めにあたる場所から攻撃すれば反撃されることはない。これを利用すれば魔法攻撃と同じように、敵の反撃を受けずにHPを削ることができる。そして最後に残ったキャラがとどめを刺せばいいわけだ。

また直接攻撃タイプの堕天使のなかには、必ず反撃する潜在能力のついた『マルコシアス』を装備したのもいる。彼らは待機型が防御になっていても反撃してくるので注意が必要だ。同じように敵の攻撃範囲外を利用して倒すようにしよう。

弓攻撃タイプの堕天使

弓攻撃をする敵は直接攻撃の敵に比べて攻撃力が弱いことが多いのだが、このマップの堕天使は別だ。HP、防御力では直接攻撃タイプにやや劣るものの、攻撃力はほぼ互角。あまく見ていると痛い目にあってしまう。

弓攻撃タイプから反撃されない場所は意外と少ない。それは弓の攻撃範囲が広いためだ。攻撃タイプが縦振りの場合だけでなく、槍やムチで攻撃した場合も必ず相手の攻撃範囲に入ってしまうのだ。

というわけでここでは攻撃タイプが横振りのキャラにがんばってもらうしかない。魔法攻撃と斜めからの攻撃の連携で対処していこう。

魔法攻撃タイプの堕天使

魔法攻撃タイプの堕天使が使う魔法のなかで気をつけたいのは『毒竜巻』『鬼眼陽炎』『リリム』の3つ。特に『リリム』を使われると体力が回復してしまうだけではなく、近くに死体があったら生き返らされてしまうこともある。できるだけ早めに倒しておきたいところだ。

ただし、近くに直接攻撃タイプや弓攻撃タイプの敵がいた場合はそうもいかない。ダメージ量の多いそちらを先に倒した方が被害は少なくてすむ。そんなときは魔法か潜在能力の『静寂』で、敵のBPを凍結させてしまおう。あとは魔法効果が切れる前に倒してしまえばいい。

ちなみに魔法攻撃タイプの堕天使のなかにレアアイテムの『漆黒の剣』を装備しているものがいる。かなりおいしい武器なのでぜひ武器交換で入手しておこう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 堕天使	17	弓	弓	157	96	99	48	71	49	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		1240
2 堕天使	18	縦振り	斧	172	101	98	44	82	40	3 2↑3↓	装 マルコシアス		1280
3 堕天使	17	弓	弓	159	96	99	49	72	42	3 2↑3↓	装 エギビリス	エックハルトの鎧	1240
4 堕天使	17	弓	弓	167	96	97	47	72	39	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		1240
5 堕天使	17	弓	弓	157	96	82	42	70	68	3 2↑3↓	装 フラウロス		1240
6 堕天使	16	縦振り	斧	148	140	64	84	76	26	3 2↑3↓	装 ルーンアクス 魔 毒竜巻、鬼眼陽炎、ゴースト、リッチ、リリム		1300
7 堕天使	18	縦振り	斧	174	101	99	50	86	36	3 2↑3↓	装 ルーンアクス	イエローキュア	1280
8 堕天使	18	縦振り	斧	174	101	98	49	86	34	3 2↑3↓	装 ルーンアクス		1280
9 堕天使	16	縦振り	斧	149	142	64	84	76	26	3 2↑3↓	装 マルコシアス 魔 毒竜巻、鬼眼陽炎、ゴースト、リッチ、リリム		1300
10 堕天使	18	縦振り	斧	174	101	102	39	87	28	3 2↑3↓	装 ルーンアクス		1280
11 堕天使	17	弓	弓	157	96	100	49	70	48	3 2↑3↓	装 ルーンボウ		1240
12 堕天使	17	弓	弓	157	96	87	42	72	50	3 2↑3↓	装 オービティ		1240
13 堕天使	18	縦振り	剣	174	101	104	60	86	34	3 2↑3↓	装 ルーンソード		1280
14 堕天使	18	縦振り	斧	184	101	98	49	85	34	3 2↑3↓	装 ルーンアクス		1280
15 堕天使	17	縦振り	剣	159	140	92	74	79	46	3 2↑3↓	装 漆黒の剣 魔 毒竜巻、鬼眼陽炎、ゴースト、リッチ、リリム		1340

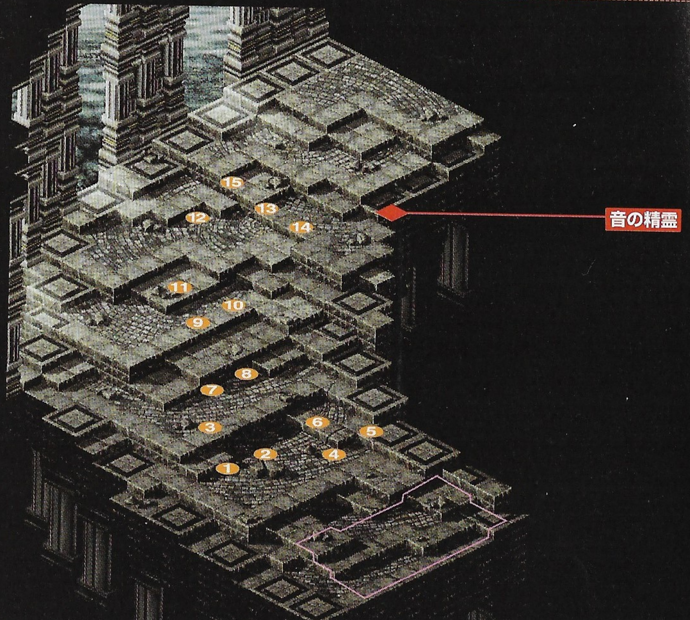
第9章
復活の魂
戦闘其の壱

亀裂

ヨハネに疑いの目を向ける一行の前にルカが現れた。ヨハネは大天使の生まれ変わりで、アベルたちは『言葉をしゃべるオサル』の子孫だというのだ。そこへ一行を追ってきた警備兵たちが姿を現した。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有

商人(道具屋)
ポーション／イエローキュア／ブルーキュア／レインボウキュア／エリクサー／血のボトル／冥血のボトル／クリスタル



レアアイテムをゲットしよう!

階段状になってはいるものの極端な段差はなく、いたってシンプルなマップだ。敵がわりあい固まっているのも特徴のひとつだろう。

ここにはレアアイテムが2つ存在している。Dパラディンの装備している『カバラの杖』とヴァリエルの装備している『深淵の剣』がそれだ。しかし残念ながら『カバラの杖』はここでは入手不可能。杖には武器交換の潜在能力を持ったものが存在しないのだ。ほしければ自由戦闘で敵が落とすのを待つしかない。『深淵の剣』の方は入手できるのでご安心を。これは剣の中では最も強いものなので、交換用の武器を持っているなら絶対に手に入れるようにしたい。大幅な戦力アップになることは間違いなしだ。

ちなみに戦闘前のステージで次にアイテムが買えるのは、かなり先になってしまう。必要ならばこの戦闘のステージで消耗品を買いだめしておくことをおすすめする。

2種類のパラディン

このマップから2種類のパラディンが新たな敵として現れている。どちらも魔法を使うのが特徴だ。

1つは前半で気をつけたいPパラディン。毒系の魔法をたくさん持っているので、魔法の威力が強まる時間には近寄らない方が無難。早めに倒すか、『静寂』でBPを凍結させてしまうようにしよう。もしパラメータ異常になってしまった場合はすぐに状態回復させた方がいいが、勝利が見えていればそのままにしておいてもいいだろう。

もう1つは後半で気をつけたいDパラディン。『ノースレイス』『サナトス』といった攻撃魔法の他、『リリム』なども使ってくる。『サナトス』は古の極大魔法でその威力は絶大。魔法効果のアップする時間は非常に危険なので、絶対に近寄らないほうがいい。また、『リリム』を使われると死亡した敵を生き返らされたりすることもあるので、いずれにしてもPパラディンと同様の方法で、早めに対処するようにしておこう。

ただ、魔法さえ使われなければ攻撃力はかなり低いので、それほど怖い敵ではない。もしBPを凍結したのであれば、他の敵から倒してしまってもかまわないだろう。

警備兵にも気を使おう

このマップの敵の多くは『警備兵』という直接攻撃タイプの敵だ。攻撃力、防御力がやや高めなのを除けば特に何の特徴もないザコ敵なのだが、実はこの敵にもある程度気を使う必要がある。

というのは警備兵は全員攻撃タイプが横振りで、縦振りの敵に比べて反撃されずに攻撃するのが難しくなってしまうからだ。魔法や弓での攻撃はもちろんのこと、敵が反撃できない範囲から攻撃できる槍やムチでの攻撃が重要になってくる。これらの攻撃でHPを削って残りのキャラでとどめを刺すようにしよう。INTがそれほど高くないので魔法攻撃が意外と効果的だ。

なお、攻撃タイプが横振りということで、ゾックも発生しやすくなっている。警備兵が1マスあけて並んでいる場合、その間には必ずゾックが発生しており、間をすり抜けることができなくなる。その場合は素早く片側の敵を始末し、ゾックを解除させよう。

潜在能力をガンガン使おう

マップに高低差がないことで隠れる場所がなく、敵の攻撃を受けやすくなっている。もたもたすればするほど敵の標的になりやすいのだ。こんな時はBPを惜しまず、潜在能力をガンガン使うようにしたい。魔法効果のある潜在能力は段差がある場合、降下範囲の関係で効果範囲外になる場所が多くなってしまうが、ここは高低差が少ないぶん潜在能力の効果範囲も広いはずだ。

ただし敵の数も多いので、ヴァリエルにたどり着く前にBPを使い切ってしまわないように注意しよう。ものには限度というものがあるのだ。もちろん敵にとっても潜在能力を使いやすいマップであることもお忘れなく。

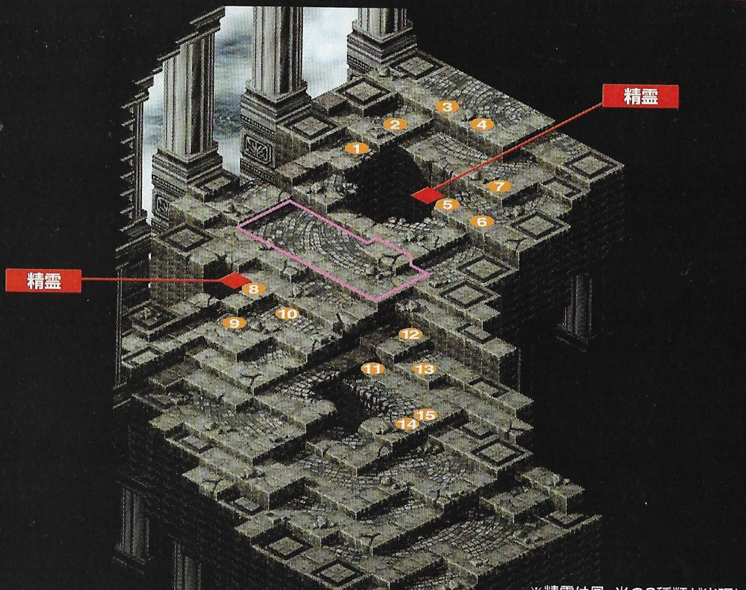
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①警備兵	20	横振り	剣	163	98	108	70	82	29	3 2↑3↓	装 タブリビク		1410
②警備兵	20	横振り	剣	162	98	106	60	92	31	3 2↑3↓	装 ルーンソード		1410
③Pパラディン	19	殴り	杖	140	145	25	90	79	31	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲、毒竜巻		1320
④警備兵	20	横振り	剣	164	98	100	35	91	38	3 2↑3↓	装 リブラビス		1380
⑤警備兵	20	横振り	剣	158	98	68	25	94	68	3 2↑3↓	装 ベインフル		1380
⑥Pパラディン	19	殴り	杖	150	150	29	87	75	29	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲、毒竜巻	エリクサー	1330
⑦異端審問官	19	弓	弓	157	97	72	37	78	79	3 2↑3↓	装 フラウロス		1360
⑧異端審問官	19	弓	弓	157	97	72	37	78	79	3 2↑3↓	装 フラウロス	ポーション	1380
⑨警備兵	20	横振り	剣	159	98	67	65	94	38	3 2↑3↓	装 ゾファス		1380
⑩警備兵	20	横振り	剣	164	98	100	50	94	38	3 2↑3↓	装 ルーンソード		1380
⑪Pパラディン	19	殴り	杖	150	150	29	91	75	33	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲、毒竜巻	エステルの指輪	1330
⑫Dパラディン	19	殴り	杖	140	145	28	101	79	31	3 2↑3↓	装 カバラの杖 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1360
⑬警備兵	20	横振り	剣	159	98	108	50	93	38	3 2↑3↓	装 ルーンソード		1410
⑭警備兵	20	横振り	剣	164	98	79	52	92	38	3 2↑3↓	装 セレン		1410
⑮ヴァリエル	22	突き	剣	188	100	119	43	113	56	3 2↑3↓	装 深淵の剣		1500

第9章 復活の魂
戦闘其の弐

ノゾミの無くならない世界

なにが真実でなにが誤りなのか。答えはまだ見つからない。真実はこの塔の上にあるというヨハネ。自分自身の求める真理を追って塔のさらに上を目指すアベルたちの前にさらなる敵が姿を現した。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有

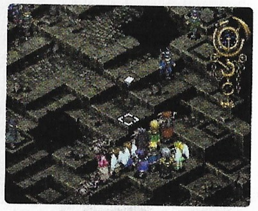


※精霊は風・光の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

まず態勢を立て直そう

ほとんど前のマップと同じだが、ところどころに大きな穴があいていて通れなくなっているのが特徴。穴を迂回するときはできるだけ同じ方向から回り込み、仲間が分散しないように気をつけたいところだ。

戦闘開始時は上方向と下方向を敵にはさまれた状態となる。とりあえず左下の敵を倒し、態勢を立て直すようにしよう。そのまま突っ込もうとするとはさみ撃ちにあい、手痛いダメージを受けることになる。その後は右下の敵、上方向の敵と倒していけばいいだろう。



注目はHパラディンが装備しているレアアイテムの『レーノスフレイル』。これはSTRが＋36とフレイルのなかでは最も高く、INT＋21、VIT＋9になるという優れもの。ぜひヨハネに装備させたいところだ。交換用の武器『オク』はモーニングスターが基本なので、敵の攻撃力も大幅にダウンして一石二鳥だ。かなり倒しやすくなるぞ。

Hパラディン初登場

新たな敵、Hパラディンはヒールマスターの上級職だ。当然ながら『体力回復』『精神』などの回復魔法を使ってくるので早めに倒すようにしたい。

しかしそれ以上に気をつけたいのが闇属性魔法の『極刑』。これは相手のHPを3分の1にしてしまうというとんでもない魔法だ。これをくらってなおかつ他の敵から攻撃されようものならほぼ間違いなく死亡、運良く生き残っても大ピンチはまぬがれない。もし1ターンで倒す自信がなければ、いっそのこと『静寂』でBPを凍結させてしまって、他の敵から倒してしまうのも手だ。

なおHパラディンも『静寂』を使うことができるので、もたもたしていると逆にBPを凍結されてしまうおそれがある。先手必勝でいくようにしよう。

鎧召喚に注意!!

このマップの敵の大部分は邪道騎士。なんと15人中9人という多さだ。こうなるといくら注意してもし足りないほど危険なのが鎧召喚。人数が多いのでそのうちの誰かが使ってくる確率はかなり高い。鎧召喚はBPや行動力の消費が大きいぶんダメージもかなり大きい。あっという間に全滅という可能性だってないわけではないのだ。周りにいる敵のBPも消費しないと使えない技なので、できるだけ敵が固まらないように注意しよう。

ここで重要になってくるのが弓攻撃によるおびき出しだ。他のページでも書いたが、敵は攻撃されると攻撃したキャラに向かって突っ込んでくるという性質がある。これを利用して邪道騎士を敵のグループから引き離してしまえばいいのだ。1人にしてしまえばBPや行動力が足りなくなり、絶対に鎧召喚されることはないので安全だ。ごくたまにそばにいる敵もついてくる場合があるが、ついてきた敵が1人なら同じ理由で鎧召喚は使えないのでご安心を。

それでも敵がかたまってしまった場合は、その固まりの中にいる1人または2人の邪道騎士のBPを凍結させてしまおう。そのグループに他の邪道騎士がいなければ魔法の効果が続くかぎり召還される心配はないし、もし他にいたとしても消費するBPが足りないはずなので、他の敵が近づいてくるまでの時間稼ぎにはなるはずだ。その間に速攻で倒してしまおう。

ピンチは鎧召喚で切り抜けろ!

ごくまれに立て続けに鎧召喚されてしまったなどの理由で、仲間の大部分が瀕死という状態に陥ってしまうこともある。そういったときはアイテムよりも回復魔法を利用しよう。ホーンを使い回しで装備することで、1ターンのうちに何回か回復魔法をかけることができる。ホーンを装備することで回復魔法を使うことができるのはアベル、ピリポ、ジェル、アークエン、デュナの5人だ。それで足りない分は回復アイテムで補えばいい。

またこれは最終最後の手段だが、いちかばちか鎧召喚して敵を倒すという手もある。ただし召喚に協力したキャラクターはそのターンの行動力が0になり、BPもほとんど残らなくなるということをお忘れなく。

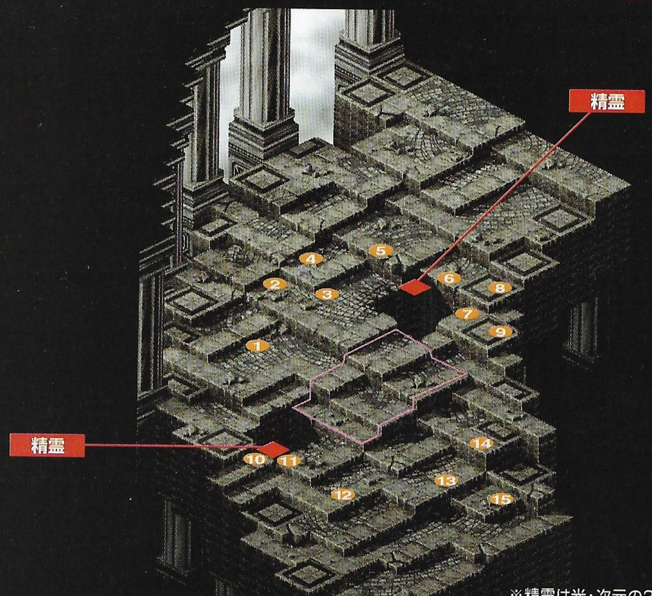
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
1 邪道騎士	19	縦振り	剣	184	88	100	41	105	33	3 2↑3↓	装 リブラビス、ユースフの鎧		1530
2 Pパラディン	20	殴り	ロッド	146	155	32	98	76	35	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲、毒竜巻		1400
3 僧兵	20	突き	剣	188	100	113	58	94	43	3 2↑3↓	装 ザガン		1340
4 邪道騎士	19	縦振り	剣	168	108	92	61	95	62	3 2↑3↓	装 ハハビ、ユースフの鎧		1530
5 邪道騎士	19	縦振り	剣	188	88	111	35	124	35	3 2↑3↓	装 タブリビク、ユースフの鎧		1530
6 邪道騎士	19	縦振り	剣	188	88	80	41	103	56	3 2↑3↓	装 ベインフル、ユースフの鎧		1530
7 Hパラディン	19	殴り	フレイル	150	150	59	101	84	39	3 2↑3↓	装 レーノスフレイル 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1370
8 邪道騎士	19	縦振り	斧	178	88	85	67	100	38	3 2↑3↓	装 マルコシアス、ユースフの鎧		1530
9 Hパラディン	19	殴り	杖	150	150	29	92	75	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1370
10 邪道騎士	19	突き	剣	154	100	102	57	101	32	3 2↑3↓	装 ダブリビク、ヌーフの鎧		1490
11 邪道騎士	19	突き	槍	178	80	84	52	105	42	3 2↑3↓	装 アエグルン、ヌーフの鎧		1490
12 邪道騎士	19	縦振り	斧	183	88	90	48	92	46	3 2↑3↓	装 オリアス、ユースフの鎧		1530
13 Pパラディン	16	殴り	ロッド	146	160	38	99	74	23	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲、毒竜巻		1400
14 僧兵	20	突き	槍	191	100	101	69	93	42	3 2↑3↓	装 ハウェン		1340
15 邪道騎士	19	突き	槍	184	80	88	52	96	41	3 2↑3↓	装 カウスブ、ヌーフの鎧		1520

第9章 復活の魂 戦闘其の参

見えざる光

バベルの塔をさらに上へと向かうアベルたちに休息の時間はない。またもや待ちかまえていた敵を倒し、ただひたすらに突き進むしかないのだ。そして頂上が近づくにつれ敵も次第に強さを増していく。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有



※精霊は光・次元の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

態勢を立て直そう

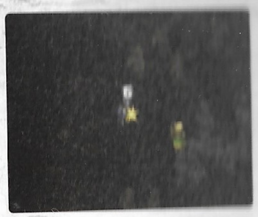
階段状の床に穴があいており、前の戦闘と似たようなマップだ。周りをグルリと囲まれた位置からスタートするのも同様。

しかし敵の配置がかなりアベルたちに近く、もたもたしているとすぐにはさみ撃ちになってしまうので、いっそう注意が必要だ。とりあえず下方向の敵を倒して態勢を立て直すのが一番だが、右下方向と左下方向の二手に分かれて倒すと効率がいいだろう。その後は上方向へ向かえばいい。

その上方向へ向かう場合だが、ここはできるだけ集団で行動するようにしたい。複数で取り囲んで倒すほうが圧倒的にラクでしかも確実。

その際はできるだけ左方向から穴を回り込むように倒していくのがおすすめだ。穴の右側が狭くて人数の多さを生かし切れないのに対し、左側ならある程度の広さがあるので敵を取り囲んで倒すことができるのだ。

敵について



敵は僧兵、邪道騎士、Pパラディン、Hパラディンの4種類。このマップから登場した僧兵はINT以外のパラメーターが全体的に高いものの、特別注意すべき攻撃はしてこない。あえていえば武器の潜在能力ぐらいだ。いずれもダメージ大の属性攻撃なので魔法効果がアップする時間には近づかないほうが無難だ。とはいっても敵の武器が届く範囲でなければいいので魔法や弓はガンガン使ってOK。

また、前のマップと同様に邪道騎士も要注意。ここでもひんぱんに鎧召喚を使ってくる。7人もいるので常に気を抜けない状態だ。弓攻撃によるおびき出しを利用して1人ずつ確実に倒していくようにしよう。できるだけ敵が固まらないように注意し、もし固まってしまったら邪道騎士のBPを凍結させてしまうなどの方法で回避すること。もちろん攻撃するときはHPをできるだけ削って、確実にとどめを刺すようにしよう。

パラディンを先に倒そう

このマップには回復魔法を使う敵が4人存在する。『体力回復』、『精神』を使うHパラディンと『リリム』を使うDパラディンだ。どちらも残しておくとHPを回復させられたり死体を生き返らされたりと、あとあと苦戦することになってしまうので、早めに倒すか『静寂』でBPを凍結させておきたい。

他にもHパラディンの『極刑』、Dパラディンの『サナトス』に注意した方がいい。運が悪いと大ダメージをくらうことにもなりかねない。魔法効果がアップする時間には決して近寄らないようにしようにしよう。

深淵の剣を最大限に活用

前のマップでレアアイテム『深淵の剣』は入手しただろうか。もし入手していたなら戦闘前の儀式で剣血をして『ガトルホッグ』にしておくのをおすすめする。

ガトルホッグは攻撃魔法の『サナトス』を潜在能力に持つ。『サナトス』は雷属性の極大魔法で、降下範囲も効果範囲も広めのうえかなりの大ダメージを与えることができるのだ。できるだけ早く倒した方がいい敵が多いだけに、周りの敵にもダメージを与えられる『サナトス』はかなり使える。

ただ気をつけなくてはならないのが、その使いどきだ。せっかくの極大魔法も、時間を逃すとその威力は半減。思うようなダメージも与えることができないのだ。自分のターンが回ってきたときから魔法バイオリズムを頭に入れ、最も効果的な時間を選んで『サナトス』を使うようにしてほしい。間違っても効果が半分になってしまうような時間には使わないように。ただでさえ消費BPが大きいのに、それをドブに捨てるようなものだ。

なお自分の使った魔法や潜在効果でバイオリズムが変わることもあるので、他のキャラクターの行動にも気を使うようにしたい。『サナトス』を使う前に魔法や潜在能力を使ってしまうと、当然『サナトス』を使うべき時間も変化してしまうのだ。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①邪道騎士	19	横振り	剣	190	94	101	38	100	57	3 2↑3↓	装 ペインフル、ムーサーの鎧		1790
②異端審問官	20	弓	弓	163	95	82	40	83	59	3 2↑3↓	装 フラウロス		1610
③邪道騎士	19	横振り	剣	170	114	92	74	100	36	3 2↑3↓	装 タブリビク、ムーサーの鎧		1790
④Hパラディン	20	殴り	ロッド	165	160	36	101	78	32	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1500
⑤Dパラディン	18	殴り	ロッド	146	170	30	102	78	38	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1540
⑥Hパラディン	20	殴り	杖	165	158	30	95	78	31	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1500
⑦邪道騎士	20	縦振り	剣	196	98	116	26	131	39	3 2↑3↓	装 ザガン、ユースフの鎧		1630
⑧異端審問官	20	弓	弓	163	95	103	46	84	36	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		1660
⑨邪道騎士	20	縦振り	斧	196	98	96	64	92	47	3 2↑3↓	装 マルコシアス、ユースフの鎧		1630
⑩異端審問官	20	弓	弓	163	95	93	46	83	55	3 2↑3↓	装 エギビリス		1610
⑪邪道騎士	19	横振り	剣	190	94	100	65	96	45	3 2↑3↓	装 ゾファス、ムーサーの鎧		1790
⑫異端審問官	20	弓	弓	163	95	97	40	84	36	3 2↑3↓	装 スカルティ		1460
⑬邪道騎士	20	縦振り	剣	196	98	111	33	118	42	3 2↑3↓	装 リブラビス、ヤフヤーの鎧		1630
⑭邪道騎士	20	縦振り	斧	196	98	101	54	90	52	3 2↑3↓	装 ハルパス、ヤフヤーの鎧		1630
⑮Hパラディン	20	殴り	杖	165	156	26	96	76	37	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1500

第9章 復活の魂

自由行動/自由戦闘

ディアボロス

一行は緑が生い茂り、澄んだ水が流れる、今までとはうって変わった場所にたどり着いた。そしてそこには白い羽と黒い羽の天使たちの姿があった。どうやら彼らは創世記戦争のころの人の魂らしい。

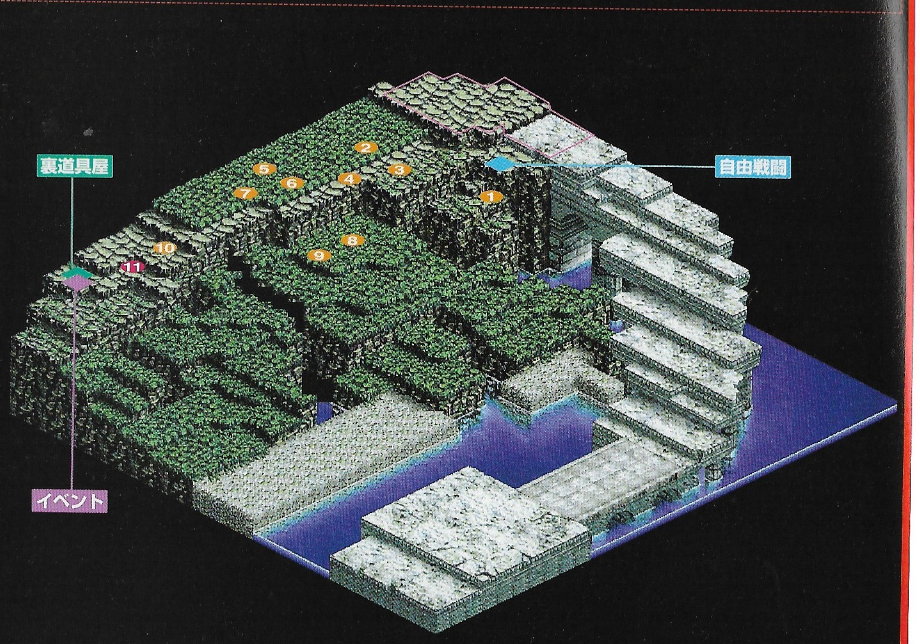
勝利条件
敵ボス(デーモン)の死滅(自由戦闘時)

儀式 有　**自由戦闘** 有

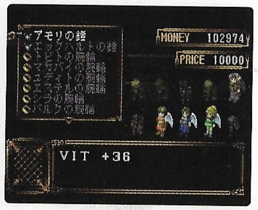
仲間 フィム

条件➡マップ左上にいるフィムに話しかける。選択肢がでるので『連れていく!!』を選ぶ。

商人(ジュル)
アモリの鎧/エックハルトの鎧/トビトの腕輪/マカバイの腕輪/ユディトの腕輪/エステルの腕輪/シラの腕輪/バルクの腕輪/クリスタル/エリクサー/血のボトル/冥血のボトル/力の酒/知識の水/疾風の実/粘りけのある豆



裏ショップへ入ろう



ようやく約束の地『ディアボロス』に到着した一行。ここにいるのは創世記戦争の頃の人たちの魂だ。彼らから創世記戦争の発端ともいえる話を聞くことができる。

この街にいわゆる商人は存在しない。しかしアイテムを売ってくれる人物(裏道具屋)は存在するのだ。それは『フィム』に話しかけたあとにマップ左上に立っている『ジュル』という人物。話しかけても何の返事もしてくれないのであきらめてしまう人が多いだろうが、実はねばり強く10回話しかけるとアイテムを売ってくれるのだ。あいにく武器は売っていないが鎧や腕輪、回復アイテムがおいてある他、なんとパラメータをアップさせる消耗品もあるのだ。お金が余っていたらお気に入りのキャラのパラメータをアップさせておくのもいいだろう。

また自由戦闘はここが最後になるので、レベルの低いキャラがいる場合はしっかり上げておくようにしよう。

降りられても上れない段差に注意!

マップ自体はけっこう高低差があり、そのうちのマップの上部に敵が固まったような状態だ。固まっているぶん普段はあまり高低差を気にする必要はないのだが、一部かなりの高低差がある場所がある。弓攻撃タイプの堕天使が2人立っている場所がそれだ。

この場所は普通スタート近くの段差か、ボス近くの段差を降りなければ行くことができない。しかしレプロブスなどの高低差に強いキャラクターで降りられる段差が4段なら、堕天使のすぐ前の段差からでも降りることができる。ただし4段を上ることはできないので、一度降りたらスタート付近かボス付近の段差からしか上れなくなってしまうのだ。

そのままボス付近まで行って上下からはさみ撃ちにするという手もあるが、それまではただ移動するだけで、いっさい他の敵を攻撃することはできない。降りるときはそれを覚悟していくこと。いずれにしてもよく考えてから決めたほうがいい。

低い場所にいる堕天使

一段低い場所にいる堕天使を倒すために下の段に降りると、なかなか上に戻ってくることができない。これは前の項で説明したとおり。しかし実はわざわざ降りなくても彼らを倒すことは可能だ。要は上の段から弓で攻撃すればいいのだ。その付近にきたら弓を装備したキャラクター全員を堕天使専用にしてしまうのもいいだろう。

ただしこのとき堕天使が待機型を『反撃』に設定していれば必ず反撃を受けることになってしまうので注意しよう。下に降りるというムダを省くためには、いくらかの犠牲を払わなくてはならないということなのだ。倒されないように反撃されることを考慮して、回復もこまめにさせたほうがいいだろう。もちろん待機型は『防御』にしておくこと。そしてできるだけ早く倒してしまうため、潜在能力はガンガン使うようにしよう。

また、堕天使は戦闘勝利条件には関係ないので、いっそのこと無視してボスのデーモンを倒してしまうという手もある。

ただしこの場合ある程度のダメージを受けることは覚悟しなければならない。できるだけダメージを受けないよう、堕天使から離れた端の方を歩くようにしよう。

回復魔法と極大魔法

魔法攻撃タイプのうち、手前にいる堕天使たちは回復魔法『リリム』を持っている。また真ん中付近にいるデーモンも『体力回復』を持っている。残しておくとHPを回復されたりして面倒なので、できるだけ早いうちに倒してしまいたい。

ボス付近にいる魔法攻撃タイプの堕天使が持っているのは古の極大魔法『サナトス』。雷属性の攻撃魔法で、まともにくらうと大ダメージを受けてしまうのでくれぐれも気をつけよう。魔法効果の高い時間には絶対に近づかないようにしたい。

近くまで行ったら必ずそのターンのうちに倒すか、あるいは『静寂』でBPを凍結するなどして対処しよう。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①デーモン	19	突き	ー	176	96	80	60	90	20	3 3↑4↓	装 ー	ランダム	0
②堕天使	18	縦振り	斧	158	148	86	84	86	27	3 2↑3↓	装 ルーンアクス 魔 毒竜巻、鬼眼陽炎、ゴースト、リッチ、リリム		0
③堕天使	18	縦振り	斧	158	148	86	84	86	27	3 2↑3↓	装 ルーンアクス 魔 毒竜巻、鬼眼陽炎、ゴースト、リッチ、リリム		0
④デーモン	19	突き	ー	180	96	80	41	99	48	3 2↑3↓	装 ー		0
⑤堕天使	19	弓	弓	169	105	100	42	96	40	3 2↑3↓	装 シルバーボウ		0
⑥堕天使	19	弓	弓	170	105	100	42	96	40	3 2↑3↓	装 シルバーボウ		0
⑦デーモン	19	突き	ー	181	96	80	68	98	21	3 3↑3↓	装 ー 魔 体力回復、リッチ、サンドマン		0
⑧堕天使	19	弓	弓	171	105	111	40	83	40	3 2↑3↓	装 シルバーボウ		0
⑨堕天使	19	弓	弓	169	105	111	42	84	40	3 2↑3↓	装 シルバーボウ		0
⑩堕天使	19	縦振り	斧	172	152	95	85	85	35	3 2↑3↓	装 シルバーアクス 魔 サナトス	ランダム	0
⑪デーモン	20	突き	ー	192	112	90	57	100	26	3 3↑3↓	装 ー	ランダム	2250*

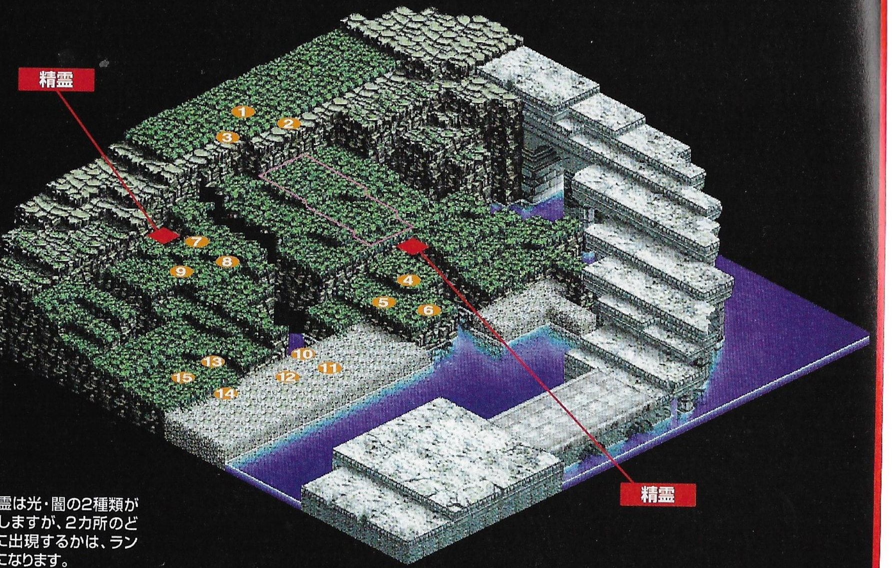
*アドヴァンスドモードでの取得経験値は225

第9章
復活の魂
戦闘其の四

ディアボロス激戦

一行の前に再びルカが姿を現した。彼女はヨハネこそがメフィストの生まれ変わりだと思ったようだが、ヨハネは転生など一度もしておらずメタトロンの鎚もメフィスト本人から預かったものだと不敵に笑った。

勝利条件 敵の全死滅
儀式 有
商人(道具屋)
ポーション／イエローキュア／ブルーキュア／レインボウキュア／エリクサー／血のボトル／冥血のボトル／クリスタル



※精霊は光・闇の2種類が出現しますが、2カ所のどちらに出現するかは、ランダムになります。

上の段は後回しに

ここでは戦闘前のステージでアイテムを購入することができる。実はここが商人がいる最後の戦闘。これ以降お金を持っていても仕方がないので、『エリクサー』や『冥血のボトル』など今まで高くて手が出なかったものもたっぷり買っておこう。

この戦闘はディアボロス内の自由戦闘と同じマップなので、自由戦闘を体験しておけば少しは戦いやすいはず。ただスタート地点が自由戦闘時に弓攻撃タイプの堕天使が立っていた場所で、その上の段に敵が3人いるのが難点。ここを攻撃するためにはかなり遠回りをすることになり、手間も時間もかかってしまう。いっそのこと後回しにして、下の段の敵を全滅させてから上るようにしよう。

その場合、小川を中心に右下のグループから時計回りに倒していくといいだろう。右下に進めばむやみに上の段から弓攻撃されることもないし、下の敵を倒したあとそのまま左上の段差から上ることができるのだ。

パラディンに注意

このマップには2人のHパラディンがいる。『体力回復』『精神』といった回復魔法を持っているうえ、体力を3分の1にしてしまう攻撃魔法『極刑』も使ってくる。こちらのDEXが敵のDEXを上回っていればミスになるので心配することはないが、近くまで行ったら早めに倒してしまうか、『静寂』でBPを凍結してしまうようにしよう。

また、ここにはDパラディンも存在する。しかも4人だ。彼らは『リリム』を使って回復させるうえ、『ノースレイス』『サナトス』といった攻撃魔法を使ってくる。毎度のことながら『サナトス』は超強力なので、魔法効果がアップする時間には絶対に近づかないようにしよう。Hパラディンと同様の方法で早めに対処するべし。

赤い鎧の邪道騎士

赤い鎧をつけた邪道騎士が出現しているのに気がついただろうか。彼らはHPは200台、STRは120以上、VITも軽く100を越えており、他の邪道騎士に比べるとけた違いの強さだ。戦うときは早め早めのHP回復を心がけたほうがいい。

待機型はもちろん『防御』がおすすめ。反撃がかなりのダメージになるので、できるだけ魔法でHPを削り、敵の攻撃範囲外から攻撃するようにしたい。邪道騎士は全体的にINTがあまり高くないので魔法攻撃が効果的だろう。

中には『コロパティロン』を装備したものがいるが、これは攻撃すると必ず反撃されるという潜在能力を持っているので注意しよう。

邪道騎士で最も怖いのが鎧召喚を使われることだ。鎧召喚はかなりのBPと行動力を消費するので邪道騎士が1人、2人でいるぶんには心配ない。問題は3人以上集まったときだ。

敵が固まって消費BPが足りるようになってくると高確率で使ってくるので、できるだけ敵が固まらないように気をつけよう。もし固まってしまった場合は速攻で倒すか、『静寂』でBPを凍結させてしまおう。

ちなみに鎧召喚を使い終わったあとは周囲の敵のBPはかなり減っているはず。もう一度使われる可能性はかなり低くなるので一気に突っ込んでもかまわない。

気合で魔法を防御

このマップでは攻撃魔法を使ってくる敵が多い。しかしこれを回避する方法がないわけではない。

一つは魔法の『気合』、そして潜在能力の『魔法攻撃回避』だ。いずれも一定コマンド時間魔法攻撃を防ぐというもので、一度魔法をくらうと効果は消えてしまうが、大ダメージを受けて死んでしまうよりはずっといいはずだ。しかも魔法攻撃されることを心配しなくてすむので、思いっきり突っ込めるようになる。

魔法攻撃を回避する潜在能力がついている武器は、骨の杖から生まれる『マリシャス』、レーノスフレイルから生まれる『ゲニエ』だ。もし持っていたら使ってみるとよいだろう。

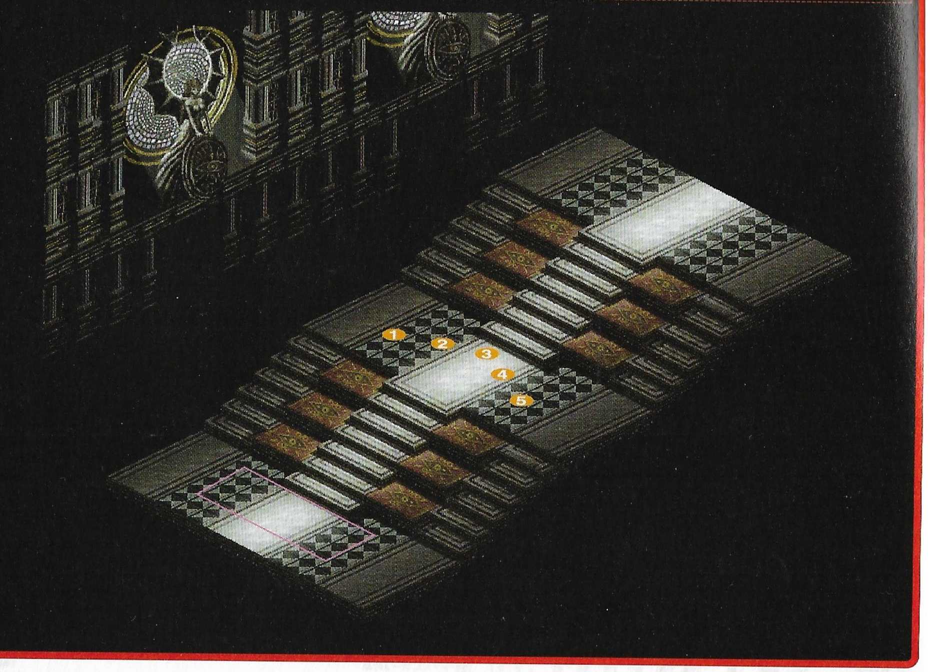
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①邪道騎士	18	突き	剣	166	140	86	65	85	42	3 2↑3↓	装 ゾファス、ヌーフの鎧		1600
②異端審問官	20	弓	弓	190	120	97	53	80	65	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		1420
③異端審問官	20	弓	弓	185	120	97	53	80	65	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		1420
④邪道騎士	19	突き	剣	176	98	86	36	101	52	3 2↑3↓	装 ペインフル、ヌーフの鎧		1400
⑤Dパラディン	21	殴り	ロッド	176	195	32	104	83	33	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1640
⑥邪道騎士	22	突き	剣	235	124	126	50	155	46	4 2↑3↓	装 タブリビク、イーサーの鎧		2000
⑦Hパラディン	20	殴り	杖	169	186	30	103	76	35	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1580
⑧Dパラディン	21	殴り	ロッド	176	195	32	105	83	31	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス	ポーション	1640
⑨邪道騎士	21	突き	槍	215	125	126	34	121	52	4 2↑3↓	装 コロパティロン、イーサーの鎧	エリクサー	2000
⑩Dパラディン	19	殴り	ロッド	156	190	32	106	80	38	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1640
⑪邪道騎士	20	突き	槍	195	100	105	30	114	42	3 2↑3↓	装 カウスブ、ヌーフの鎧		1570
⑫邪道騎士	21	突き	剣	225	119	123	30	152	43	4 2↑3↓	装 リブラビス、イーサーの鎧		2000
⑬Hパラディン	20	殴り	杖	174	186	30	104	78	40	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1580
⑭邪道騎士	22	突き	槍	245	130	130	45	130	40	4 2↑3↓	装 ハウェン、イーサーの鎧	エリクサー	2200
⑮Dパラディン	20	殴り	ロッド	166	190	34	106	80	31	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1640

第10章
終末への導き……
戦闘其の壱

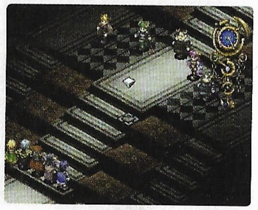
創世記戦争

大天使たちの罠に落ちピンチに陥った仲間たち。ルピルピはみんなを助けるため自らの命をなげうった。もはや絶対に彼らを許すことはできない。もちろん負けることも。犠牲になった彼女のために……。

勝利条件	敵の全死滅
儀式	有



大天使たちとの戦い



この戦闘はルカを除く大天使たち『アスタルテ』『ケルビム』『マモン』『ユダ』『バアル』と、アベルを除く大邪神の鎧を身につける仲間『レブロブス』『ガイウス』『ピリポ』『ヨハネ』との戦いになる。

ここでの難点は、ルピルピがいなくなるために回復魔法を使うことができなくなるということだ。せめてピリポにホーンを装備させて『精神』を使えるようにしておこう。

ただし『精神』が使えるようになるのはレベル25からなので、ピリポのレベルがそれにみたない場合はすべて消耗品で回復させるしかなく、かなり苦しい戦いを強いられることだろう。

ちなみに死亡したときのポーションによる回復量は常に1になるので、たいへん効率が悪い。アイテムを有効に使うためにも、死亡させないよう早めの回復を心がけよう。

ヨハネの鎧召喚

敵は大天使とあってそれぞれのパラメータが異常に高い。魔法も今までの敵とは比較にもならないほど強力だ。

これら大天使への対抗策として一番手っとり早いのは、ヨハネの鎧召喚を使うことだろう。ルピルピの鎧を身につけたことでこの戦闘から実行することができるのだ。これがヒットすればほぼ即死は間違いない。その際できればアスタルテ、ケルビム、ユダの3人が効果範囲に入るようにしたい。この3人は回復魔法を持っているので、生かしておくと次のターンでせっかく倒した敵を生き返らされてしまう可能性があるのだ。

鎧召喚をする場合、効果範囲に入る位置まできたらできるだけ早く召喚するようにしよう。こちらが効果範囲に入ったということは敵の効果範囲にも入ったということ。先にやられてしまうと仲間を生き返らせたり回復させたりと手間取るだけでなく、誰か1人でも死滅させられてしまったら消費BPが不足し、鎧召喚は不可能になってしまうのだ。ぜひ先手必勝でいこう。

ちなみに鎧召喚をした場合、残りBP量はかなり少なく、ほとんど何もできないぐらいになってしまう。回復は消耗品に頼るしかないものと思ってほぼ間違いない。

静寂を利用しよう

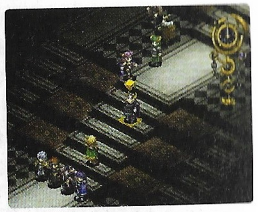
鎧召喚を使わない場合には1人ずつ確実に倒していくしかない。そのときには必ず『静寂』で敵のBPを凍結してしまうのを忘れないようにしよう。魔法で攻撃されることもなくなるうえ、2、3人凍結させれば鎧召喚される心配もなくなるのだ。また、できれば回復魔法を持つ『アスタルテ』『ケルビム』『ユダ』を目標にしたい。彼らを残しておくとBPの量が並じゃないだけに何度も回復されて非常にやっかいだ。

もしシルバーボウを持っていれば『静寂』の潜在能力を持つ『フラウロス』を覚醒させ、ピリポに持たせるのもいいだろう。同時に2人を凍結させられるので非常に効率がいい。

もちろん魔法にしても潜在能力にしても効果の持続時間には気をつけるようにしなければならない。魔法が切れた直後に、鎧召喚されてしまっては意味がなくなってしまうのだ。

そして魔法がきいてるうちに一人ずつ確実に倒していけばいいのだ。残り2人になれば勝ったも同然だろう。

ひとりずつおびき出そう



敵には攻撃されると攻撃したキャラに向かって突っ込んでくるという性質がある。これを利用すればさらにラクに戦うことが可能だ。

まず弓攻撃のできるピリポを一人だけ前に出し、敵の一人を攻撃する。すると攻撃された敵が突っ込んでくるので、攻撃して下の方へ逃げるということを繰り返しながら仲間のいる一番下の段までおびき寄せる。そして全員で取り囲んで攻撃すればあっという間に倒せるだろう。

敵が1人なら少なくとも鎧召喚を使うことはないし、ピリポに攻撃させるときに『フラウロス』の潜在能力の『静寂』を使えばBPを凍結することも可能だ。

ただし、おとりになったピリポが敵の魔法攻撃にあい、かなりのダメージをくらうことになるので、残りHPには常に気を配りたい。HPが少なくなってきたらホーンを装備して『精神』で回復させればいい。

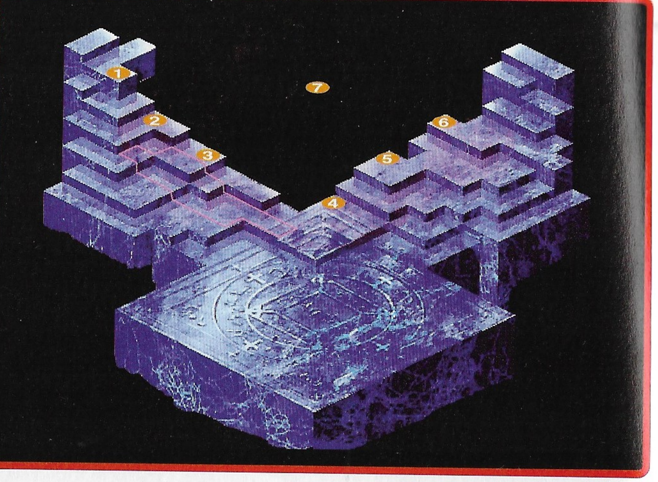
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①アスタルテ	28	横振り	剣	285	356	102	128	165	101	4 2↑3↓	装 タブリビク、ベルフゴルの鎧 魔 ライトクロス、ゴースト、リッチ、リリム、サンドマン、サナトス		2500
②ケルビム	29	殴り	短剣	326	302	115	84	159	72	3 2↑3↓	装 アマイモン、アラストルの鎧 魔 アストラル、リッチ、静寂、気合、精神、極刑		2600
③マモン	31	殴り	フレイル	358	296	120	79	171	63	3 2↑3↓	装 ナインテイルズ、ベビーモスの鎧 魔 毒怨、石化毒、毒竜巻、鬼眼陽炎		2800
④ユダ	27	殴り	ロッド	309	228	86	115	166	75	4 2↑3↓	装 シルバーロッド、ベルゼブブの鎧 魔 麻痺毒、石化毒、体力回復、ゴースト、リッチ、ノースレイス、静寂		2700
⑤バアル	30	殴り	フレイル	362	264	119	75	174	66	3 2↑3↓	装 シュトリ、モーロックの鎧 魔 石化毒、毒雲、毒竜巻、ゴースト、リッチ		2400

第 10 章
終末への導き……
最終戦闘

BLACK MATRIX

とうとう教皇の前にたどり着いたアベル。教皇はアベルがメフィストの生まれ変わりで、自分は『羽のない人間』の生き残りであるという。そしてご主人様はその教皇とメフィストの間に生まれた娘なのだと。

勝利条件 封印の全破壊
儀式 有



大天使たちの魂

仲間たちもアベルを追ってようやく教皇の前までたどり着いた。教皇はアベルたちが自殺すればこの世界は崩壊せずにすむのだという。しかしそれは真の教皇の言葉ではなかった。仲間たちによって倒された大天使たちの魂が、教皇の体を乗っ取ってしまっていたのだ。そして教皇の体とつながるメフィストの力を手に入れようとしていた。ヨハネの呼びかけにかろうじて意識を取り戻した教皇は、最後の力を振り絞ってメフィストの亡骸とつながる7本の鎖を断ち切った。世界の未来をアベルに託して……。

封印を破壊しよう

このマップには敵の姿はない。しかし彼らは間違いなくどこかに潜んでいるのだ。いったいどこに……？

どこからか鎧召喚をしてくるがどう避ければいいかすらわからない。とにかく魔法やアイテムでHPを回復させながら、一刻も早く封印を破壊してしまおう。

しかし中央にういている『Hochfart』というユニットとはいったい何なんだろう。離れているのでこちらから破壊することもできない。この戦闘はすべてにおいて謎に包まれている……。

名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①Fressere	1	縦振り	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	装 —		0
②Tragheir	1	縦振り	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	装 —		0
③Neid	1	縦振り	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	装 —		0
④Unfeusch	1	縦振り	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	装 —		0
⑤Begierde	1	縦振り	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	装 —		0
⑥Zorn	1	縦振り	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	装 —		0
⑦Hochfart	1	縦振り	—	1	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	装 —		0

ランキングとアドヴァンスドモードについて

『BLACK/MATRIX』をクリアしたプレイヤーなら誰もが気になる『ランキング』。また、難易度の異なる『アドヴァンスドモード』など、B/Mの世界にはまだまだ秘密が隠されている。ここではクリア時に表示される『称号』についての条件や、アドヴァンスドモードとノーマルモードとの違いなどを説明している。B/Mの世界をより深く理解するためにも、ぜひ一度目を通しておいてほしい。

クリア時のランキング

第10章の最終戦闘をクリアすると待望のエンディングだ。このエンディングの最後に、『ランキング』画面が表示され、プレイヤーに対するプレイ内容評価が『称号』として発表されるのだ。称号の変化条件には、味方キャラクターの育て方やこれまでの戦闘結果などが反映される。

ノーマルモードでは常に『ベヒーモス』の称号しか得られない。あくまで称号はアドヴァンスドモードの特典なのだ。

RANK
ゲーム中に獲得した戦闘結果ランクの数が表示される。

総コマンド時間
ゲーム中の戦闘において要したコマンド時間の総計を表す。

消費BP量
ゲーム中の戦闘において要したBP量の総計を表す。

称号
プレイヤーに対するプレイ内容評価を表す。

全称号名

METATRON メタトロン	BEELZEBUBU ベルゼブブ
MICHAEL ミカエル	LILITH リリス
RAPHAEL ラファエル	ALASTOR アラストル
URIEL ウリエル	MOLOCH モーロック
RAGUEL ラグエル	BELPHEGOR ベルフェゴール
SARIEL サリエル	BEHEMOTH ベヒーモス

アドヴァンスドモード

アドヴァンスドモードをプレイするには、タイトル画面の『NEW GAME』を選び、その次に表示される『ADVANCED』を選択するだけだ。これはノーマルモードよりも難易度の高いモードなのだが、その代わりに、ノーマルモードでは手に入らないアイテムや、見ることのできない要素が多く含まれている。その内容については右の『ノーマルモードとの違い』でいくつか例を出している。ノーマルモードをクリアしただけでは、このゲームの本当の楽しさを知ることはできない。その楽しさを知るためにも、今度は『アドヴァンスドモード』に挑戦してみよう。

ノーマルモードとの違い

- ■自由戦闘での経験値がノーマルモードの10分の1になっている。
- ■ノーマルモードでは手に入れることのできない、様々なアイテムが多く存在している。
- ■5章の食堂で試食して3000ゴールドを払い、後に『パリティ』を仲間にすると、裏パラメータを見ることのできる特殊能力が備わる。裏パラメータを見るには、ステータス画面で『Zボタンを押す』だけだ。ただし、敵の裏パラメータを見るには、パリティを戦闘に出撃させなければならない。
- ■ノーマルモードの第10章の最終戦闘では存在していない『ある』要素が、アドヴァンスドモードでは存在している。

裏パラメータ

裏パラメータについて

STR、INT、DEX、VITの4つのパラメータには、裏パラメータというものがあり、通常の各パラメータの数値に対して影響を与える。例えば裏パラメータの数値が0のときには変化はないが、数値が上がるごとに対応しているパラメータも比例して数値が上がっていくのだ。最終的に255にすれば、なんと通常パラメータは2倍となる。この裏パラメータを上げる方法は右の『数値を上げる条件』を参考にしてほしい。また、裏パラメータの数値が255になるとカウンターストップとなり、数値が持続される。

数値を上げる条件

STR裏パラメータ／キャラクターが攻撃を行ったときに＋1加算される。攻撃値は一切考慮されない。

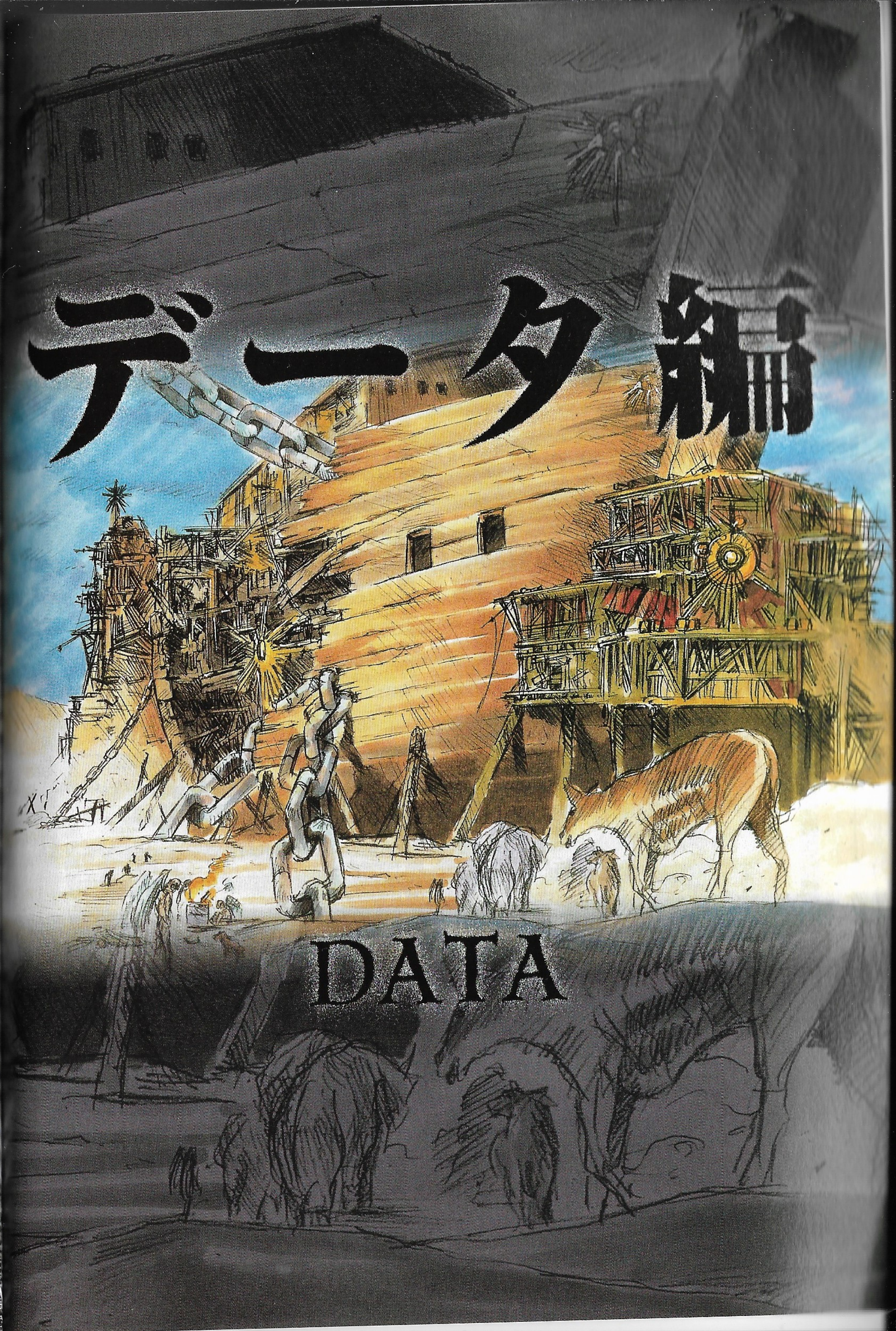
INT裏パラメータ／キャラクターが魔法を使用したときに＋1加算される。攻撃値は一切考慮されない。

DEX裏パラメータ／キャラクターが回避を行ったときに＋1加算される。加えて回避が成功した際には、更に＋1加算。

VIT裏パラメータ／キャラクターがダメージを受けた際に＋1加算される。待機型が防御のときには加算されない。

隠しご主人様登場

ブラックマトリクスでは通常、5人の中から1人のご主人様を選択してゲームを進めることになる。
だが、これはあくまで普通にプレーしているときの話であり、『あること』をすると
なんと『隠しご主人様』が選択できるようになってしまうのだ。
この隠しご主人様の名前は『ゼロ』。
通常で選択できるご主人様は皆、女の子だが、ゼロは男のご主人様なのだ。
もちろんゼロのシナリオはご主人様との同居生活や、
エンディングにいたるまでゼロ専用の完全オリジナルシナリオとなっている。
ここではあえてその出現方法は一切記載しない。
ゼロをセレクトしたいプレイヤーは、自分自身でその出現方法を見つけだしてほしい。



武器

分類	名前	効果	潜在名	潜在効果	覚醒BP幅	価格
短剣	ナイフ	STR+3	アロケン	01 炎属性攻撃(小)	20-40	100
			ビフロンス	23 相:1マス後退	41-43	
			マルキダエル	62 自:ゾック消去(呪)	70-95	
			アスモダエル	65 自:レベル分HP減少(呪)	96-150	
	マーシーナイフ	STR+9	ウァラク	02 水属性攻撃(小)	40-132	-
			アロケル	06 炎属性攻撃(中)	150-180	
			スキエクロン	17 相:BP吸収	133-135	
			ヤゼル	26 相:次ターン物理攻撃弱体化	10-30	
	キドニーダガー	STR+12	ウァレフォル	07 水属性攻撃(中)	126-150	-
			バルバトス	32 自:武器入れ替え	13-16	
			キメエリス	35 高所消費BP減少	105-125	
			ムリエル	67 自:HP消費(呪)	210-230	
	バゼラード	STR+18	アマイモン	06 炎属性攻撃(中)	50-85	-
			ウァプラ	07 水属性攻撃(中)	86-134	
			エイルニウス	35 自:高所消費BP減少	179-181	
			ニティカ	41 自:一定コマンド時間ごとにHP回復(小)	201-211	
	包丁	STR+21	アムルス	01 炎属性攻撃(小)	20-40	-
			ベヌグマ	23 相:1マス後退	41-43	
			クシュキエル	62 自:ゾック消去(呪)	70-95	
			ムハヌダエル	65 自:レベル分HP減少	96-150	
短剣レア	シェイドダガー	STR+9、DEX+5	ウァサゴ	07 水属性攻撃(中)	32-45	-
			エリゴル	09 光属性攻撃(中)	72-97	
			フォカロル	30 自:疲労時、疲労効果無視	98-111	
			カタリス	33 自:高所攻撃力強化	234-236	
	ダーマナイフ	STR+15、INT+15	ロサビス	14 光属性攻撃(大)	161-168	-
			トグラス	17 相:BP吸収	83-99	
			ハハブ	20 相:一定確率で即死	147-149	
			ウェルキエル	75 自:一定コマンド時間ごとにBP減少(中)	14-61	
剣	ショートソード	STR+3	アガレス	01 炎属性攻撃(小)	10-50	200
			ウィネ	02 水属性攻撃(小)	51-80	
			ハマリエル	67 自:攻撃時攻撃ダメージ分HP減少(呪)	81-101	
			ズリエル	68 自:攻撃時攻撃ダメージ分BP減少(呪)	3-9	
	グラディウス	STR+6	バティン	03 雷属性攻撃(小)	1-15	-
			ボティス	04 光属性攻撃(小)	16-30	
			アイニ	06 炎属性攻撃(中)	39-41	
			バルジエル	67 自:攻撃時攻撃ダメージ分HP減少(呪)	42-50	
	ロングソード	STR+9	ベレト	08 雷属性攻撃(中)	121-138	300
			パプス	32 自:武器入れ替え	253-255	
			アドナキエル	65 自:自レベル分HP減少(呪)	5-15	
			ハナエル	70 自:必ず反撃を受ける(呪)	16-80	
	パラッシュ	STR+12	ラザニル	05 闇属性攻撃(小)	8-24	700
			ファルドル	25 相:ゾック消去	175-177	
			タブリス	30 自:疲労時、疲労効果無視	103-111	
			バキエル	71 自:一定コマンド時間ごとにHP減少(小)(呪)	25-102	
	ダマスカスソード	STR+15	ベリト	08 雷属性攻撃(中)	112-136	-
			ヘイグロト	32 自:武器入れ替え	137-139	
			ニティブス	41 自:一定コマンド時間ごとにHP回復(小)	38-52	
			バキス	25 相:ゾック消去	185-195	
	シンクレア	STR+18	ザロビ	09 光属性攻撃(中)	56-69	1500
			ロノベ	34 自:低所攻撃力強化	237-254	
			ベトール	32 自:武器入れ替え	108-221	
			ベインフル	46 毒ダメージ	1-3	
	フランベルジェ	STR+21	アムドゥスキアス	11 炎属性攻撃(大)	11-23	2000
			タラブ	42 自:一定コマンド時間ごとにHP回復(中)	24-32	
			ラブス	48 状態回復	124-126	
			ラベゼリン	58 罵倒	140-160	
	ツバイハンダー	STR+24	セレン	15 闇属性攻撃(大)	7-51	4500
			リブラビス	21 自:次ターン物理攻撃回避	184-186	
			ファルズフ	42 自:一定コマンド時間ごとにHP回復(中)	63-82	
			セラティエル	76 自:一定コマンド時間ごとにBP減少(大)(呪)	83-151	
	クレイモアー	STR+27	タクリタン	33 自:高所攻撃力強化	7-14	5000
			タグリヌス	34 自:低所攻撃力強化	202-213	
			ゾファス	61 鬼眼陽炎	161-163	
			スカルティエル	63 相:ダメージ分HP増加(呪)	16-43	
	ルーンソード	STR+30、INT+15	タブリビク	16 相:HP吸収	21-35	-
			ミズギタリ	25 相:ゾック消去	36-38	
			ハハビ	59 極刑	45-47	
			トルヴァエル	69 何も起きない(呪)	111-140	
	シルバーソード	STR+33	ザガン	12 水属性攻撃(大)	53-67	-
			ハータン	44 自:精霊魔法の一部無効化	42-44	
			カダキエル	64 相:ダメージ分BP増加(呪)	45-52	
			サルティエル	73 自:一定コマンド時間ごとにHP減少(呪)	68-255	

※潜在効果については112P『潜在能力』で詳しく説明しています。潜在効果についている 10 等の番号を112Pの番号と対応させてご覧ください。

分類	名前	効果	潜在名	潜在効果	覚醒BP幅	価格
剣レア	ガービーソード	STR+6、DEX+5	ナントゥル	09 光属性攻撃(中)	118-154	-
			ミズクン	10 闇属性攻撃(中)	5-7	
			リスヌク	40 自:必ず反撃する	232-234	
			ハラコ	41 自:一定コマンド時間ごとにHP回復(小)	8-45	
	デールソード	STR+12、DEX+15	ラスフィア	16 相:HP吸収	194-207	-
			ヒザルビン	17 相:BP吸収	144-146	
			サリルス	41 自:一定コマンド時間ごとにHP回復(小)	52-68	
			ザルブリス	42 自:一定コマンド時間ごとにHP回復(中)	16-31	
	ダルシーソード	STR+15、VIT+6	ビレト	13 雷属性攻撃(大)	88-98	-
			ザフン	24 相:周辺八近傍拡散	166-168	
			ブカフィ	44 自:精霊魔法の一部無効化	202-204	
			サリティエル	69 何も起きない(呪)	1-50	
	ドレスソード	STR+18、INT+6	エイスティブス	15 闇属性攻撃(大)	125-177	-
			エイレヌス	26 相:次ターン物理攻撃弱体化	180-225	
			カラブ	27 相:次ターン魔法攻撃弱体化	110-121	
			スクラグス	47 麻痺毒	122-124	
	バーダーソード	STR+21、INT+6	アクラハイル	11 炎属性攻撃(大)	17-66	-
			ウェパル	12 水属性攻撃(大)	71-105	
			バグリス	50 毒雲	150-210	
			セマクィエル	66 自:自レベル分BP減少(呪)	211-255	
	クロルソード	STR+24、DEX+5	スサボ	14 光属性攻撃(大)	40-57	-
			スフラトゥス	20 相:一定確率で即死	63-65	
			ジズフ	49 石化毒	192-194	
			ツァクマキエル	68 自:攻撃時攻撃ダメージ分BP減少(呪)	201-240	
	漆黒の剣	STR+36、DEX+10、VIT+9	サイル	15 闇属性攻撃(大)	39-101	-
			カイム	31 自:潜在効果の一部を一定期間無効化	123-125	
			R・W・R	60 天罰	36-38	
			ウァカビエル	73 自:一定コマンド時間ごとにHP減少(大)(呪)	126-222	
	深淵の剣	STR+39、DEX+20、VIT+9	サブルス	43 自:一定コマンド時間ごとにHP回復(大)	1-56	-
			ガトルホッグ	56 サナトス	57-59	
			ゲルニエ	40 自:必ず反撃する	60-120	
			エネディエル	76 自:一定コマンド時間ごとにBP減少(大)(呪)	121-200	
刺突剣	レイピア	STR+3	アジューカス	01 炎属性攻撃(小)	1-11	100
			バラム	03 雷属性攻撃(小)	26-37	
			マルネス	40 自:必ず反撃する	19-21	
			アムブリエル	67 自:攻撃時攻撃ダメージ分HP減少(呪)	22-25	
	フルーレ	STR+9	ミスラン	10 闇属性攻撃(中)	146-202	300
			バルクス	32 自:武器入れ替え	47-49	
			ファルグス	45 12コマンド時間魔法バイオリズム維持	23-28	
			ガムビエル	62 自:ゾック消去(呪)	50-99	
	エストック	STR+15	ザレン	09 光属性攻撃(中)	171-179	800
			アルミルス	27 相:次ターン魔法攻撃弱体化	1-97	
			アゼウフ	44 自:精霊魔法の一部無効化	137-139	
			アザジエル	70 自:必ず反撃を受ける	140-170	
刺突剣レア	フランベルク	STR+12	ハギト	10 闇属性攻撃(中)	18-50	-
			ゼイルナ	21 自:次ターン物理攻撃回避	121-123	
			ゼファル	45 12コマンド時間魔法バイオリズム維持	51-119	
			セザルビエル	71 自:一定コマンド時間ごとにHP減少(小)(呪)	5-17	
	ボアレイピア	STR+51	トゥキファト	45 12コマンド時間魔法バイオリズム維持	77	-
			ハティファス	39 自:歩くと経験値+1	138	
			サライエフ	40 自:必ず反撃する	64	
			ファキエル	75 自:一定コマンド時間ごとにBP消費	1	
斧	アクス	STR+6	ゴモリ	16 相:HP吸収	124-150	300
			イポス	23 相:1マス後退	121-123	
			アナザキエル	69 何も起きない(呪)	25-45	
			アザリエル	70 自:必ず反撃を受ける(呪)	1-24	
	バトルアクス	STR+12	アモン	06 炎属性攻撃(中)	51-84	-
			マルパス	30 自:疲労時、疲労効果無視	86-112	
			モラクス	42 自:一定コマンド時間ごとにHP回復(中)	144-146	
			カビエル	72 自:一定コマンド時間ごとにHP減少(中)(呪)	234-255	
	ヘッドアクス	STR+18	ウアル	07 水属性攻撃(中)	12-21	800
			ハボリュム	32 自:武器入れ替え	52-54	
			ディラキエル	69 何も起きない(呪)	55-80	
			スケリエル	70 自:必ず反撃を受ける(呪)	22-51	
	ルーンアクス	STR+24、INT+6	オリアス	21 自:次ターン物理攻撃回避	87-89	3000
			マルコシアス	40 自:必ず反撃する	187-189	
			アムネディアル	65 自:レベル分HP減少(呪)	10-86	
			バルビエル	70 自:必ず反撃を受ける(呪)	90-185	
	シルバーアクス	STR+36	アミー	11 炎属性攻撃(大)	115-160	-
			ハルパス	26 相:次ターン物理攻撃弱体化	1-30	
			ナベリウス	40 自:必ず反撃する	204-206	
			アルデシエル	73 自:一定コマンド時間ごとにHP減少(大)(呪)	207-255	

※潜在効果については112P『潜在能力』で詳しく説明しています。潜在効果についている 10 等の番号を112Pの番号と対応させてご覧ください。

分類	名前	効果	潜在名	潜在効果	覚醒BP幅	価格
斧レア	デルフィナアクス	STR+15、DEX-5	アンドラス	11 炎属性攻撃（大）	50-55	-
			オセ	42 自:一定コマンド時間ごとにHP回復（中）	200-240	
			パイモン	55 サンドマン	133-135	
			ノキエル	73 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（大）	1-49	
	ヴァンアクス	STR+30、VIT+6	ブロケル	40 自:必ず反撃する	97-110	-
			サレオス	51 毒竜巻	19-21	
			アブディクスエル	70 自:必ず反撃を受ける（呪）	1-18	
			ヤゼリエル	73 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（大）（呪）	22-95	
	コロナアクス	STR+51、DEX-30	ヘルレイカー	18 相:ハ近傍爆風ダメージ	129-131	-
			アルーラー	52 ゴースト	23-27	
			エルゴディエル	67 自:攻撃時攻撃ダメージ分HP減少（呪）	28-121	
			アタリエル	73 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（大）（呪）	133-255	
槍	スピア	STR+6	ブネ	03 雷属性攻撃（小）	10-40	300
			フルフル	30 自:疲労時、疲労効果無視	150-200	
			アドリエル	63 相:ダメージ分HP増加（呪）	50-80	
			エギビエル	69 何も起きない（呪）	41-49	
	グレイブ	STR+9	マルバス	28 自:隣接上下四段攻撃可能	150-152	600
			ブルソン	33 自:高所攻撃力強化	33-39	
			アムティエル	62 自:ゾック消去（呪）	5-28	
			キリエル	71 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（小）（呪）	1-4	
	トライデント	STR+15	ベスネル	08 雷属性攻撃（中）	60-73	1500
			グシオン	28 自:隣接上下四段攻撃可能	30-42	
			ラウム	32 自:武器入れ替え	24-26	
			ブエル	66 自:レベル分BP減少（呪）	43-58	
	ハルバード	STR+18	アルフン	25 相:ゾック消去	1-30	3000
			アエグルン	51 毒竜巻	48-50	
			ゲリエル	65 自:レベル分HP減少（呪）	31-47	
			レクィエル	67 自:攻撃時攻撃ダメージ分HP減少（呪）	51-100	
	ルーンスピア	STR+21	シセラ	10 闇属性攻撃（中）	147-199	6000
			カウスブ	23 相:1マス後退	230-236	
			ズフラス	28 自:隣接上下四段攻撃可能	144-146	
			アプリナエル	76 自:一定コマンド時間ごとにBP減少（大）（呪）	50-143	
	シルバースピア	STR+30	ハウエン	13 雷属性攻撃（大）	1-171	12000
			シンブク	42 自:一定コマンド時間ごとにHP回復（中）	200-209	
			コロパティロン	40 自:必ず反撃する	172-174	
			アジエル	66 自:レベル分BP減少（呪）	210-255	
槍レア	メルビンスピア	STR+12、DEX+5	サクルブ	04 光属性攻撃（小）	250-255	-
			カマイサル	21 自:次ターン物理攻撃回避	150-155	
			マスカルウィン	55 サンドマン	57-59	
			タグリエル	71 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（小）（呪）	50-55	
	ソリスハルバード	STR+18、VIT+6	ガーブ	19 相:レベル分追加ダメージ	20-41	-
			ガミュギュン	31 自:潜在効果の一部を一定期間無効化	17-19	
			シャクス	48 状態回復	102-104	
			アルホニエル	66 自:レベル分BP減少	42-101	
	ニーブスピア	STR+27、DEX+20、VIT+9	グラシャラボラス	24 相:周辺ハ近傍拡散	235-239	-
			ハゲンティ	53 リッチ	33-35	
			アムニキシエル	63 相:ダメージ分HP増加（呪）	36-105	
			カマイエル	65 自:レベル分HP減少（呪）	1-32	
杖	木の杖	STR+0、INT+3	サブナク	16 相:HP吸収	10-20	100
			ムルムル	19 相:レベル分追加ダメージ	21-143	
			ザフエル	62 自:ゾック消去（呪）	144-185	
			アムエル	65 自:レベル分HP減少（呪）	186-255	
	血染めの杖	STR+6、INT+12	アリキーノ	26 相:次ターン物理攻撃弱体化	4-9	1200
			ルビカンテ	36 自:低所BP使用時消費量減少	10-32	
			ヘルキン	45 12コマンド時間魔法バイオリズム維持	51-62	
			ルビカエル	71 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（小）（呪）	10-50	
杖レア	骨の杖	STR+3、INT+9	マリシャス	22 自:次ターン魔法攻撃回避	120-122	-
			バルバリッチャ	26 相:次ターン物理攻撃弱体化	4-9	
			シスラエル	68 自:攻撃時攻撃ダメージ分BP減少（小）（呪）	10-32	
			ガトホエル	71 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（小）（呪）	33-119	
	カバラの杖	STR+9、INT+24	チリアット	16 相:HP吸収	216-250	-
			タスクト	35 自:高所BP使用時消費量減少	251-255	
			ベルゼキュー	37 自:BP使用時消費量3分の2	46-48	
			マリシエル	76 自:一定コマンド時間ごとにBP減少（大）（呪）	1-45	

※潜在効果については112P『潜在能力』で詳しく説明しています。潜在効果についている 10 等の番号を112Pの番号と対応させてご覧ください。

分類	名前	効果	潜在名	潜在効果	覚醒BP幅	価格
ロッド	クロームロッド	STR+0、INT+6	ハックルスパー	30 自:疲労時、疲労効果無視	1-9	300
			グレイスコナー	40 自:必ず反撃する	10-12	
			アマイエル	71 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（小）（呪）	13-19	
			バラエル	74 自:一定コマンド時間ごとにBP減少（小）（呪）	77-151	
	クリスタルロッド	STR+3、INT+9	カルカブ	27 相:次ターン魔法攻撃弱体化	47-84	600
			ドグライク	32 自:武器入れ替え	120-122	
			ストラス	41 自:一定コマンド時間ごとにHP回復（小）	110-119	
			ベリアエル	65 自:レベル分HP減少（呪）	17-27	
	ジュエルロッド	STR+9、INT+15	レライエ	17 相:BP吸収	8-27	-
			スナーラー	23 相:1マス後退	30-100	
			シアルル	44 自:精霊魔法の一部無効化	167-169	
			ボティスエル	75 自:一定コマンド時間ごとにBP消費（中）（呪）	170-172	
	シルバーロッド	STR+12、INT+18	シスラウ	16 相:HP吸収	30-32	4000
			スカクリル	36 自:低所BP使用時消費量減少	178-180	
			ファルファレロ	45 12コマンド時間魔法バイオリズム維持	100-102	
			スカルエル	72 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（中）（呪）	2	
ロッドレア	蛇眼のロッド	STR+6、INT+15、VIT+5	バービガー	19 相:レベル分追加ダメージ	63-69	-
			ドーゴネル	27 相:次ターン魔法攻撃弱体化	4-6	
			ゼパル	32 自:武器入れ替え	1-3	
			デカラエル	63 相:ダメージ分HP増加（呪）	7-9	
	フレイジャーロッド	STR+18、INT+21、DEX+5	マレブランケ	17 相:BP吸収	9	-
			グラバース	21 自:次ターン物理攻撃回避	250-255	
			ラビキャント	37 自:BP使用時消費量3分の2	13-15	
			アスモエル	70 自:必ず反撃を受ける（呪）	130-249	
	ディーのロッド	STR+15、INT+27、VIT-9	ファーファレル	38 自:BP使用時消費量2分の1	247-249	-
			スカルミリオーネ	43 自:一定コマンド時間ごとにHP回復（大）	30-38	
			キメエリエル	73 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（大）（呪）	130-138	
			マレブラエル	76 自:一定コマンド時間ごとにBP減少（大）（呪）	139-246	
フレイル	モーニングスター	STR+3	フォラス	16 相:HP吸収	10-41	300
			オク	32 自:武器入れ替え	135-137	
			デルエル	69 何も起きない（呪）	42-96	
			アロエル	70 自:必ず反撃を受ける（呪）	150-250	
	スリーテイルズ	STR+18	シュトリ	16 相:HP吸収	1-99	-
			アザジス	41 自:一定コマンド時間ごとにHP回復（小）	100-129	
			カダキサリティ	45 12コマンド時間魔法バイオリズム維持	130-253	
			ミズエル	65 自:レベル分HP減少（呪）	254-255	
	ナインテイルズ	STR+24	スカラマリオン	19 相:レベル分追加ダメージ	123-127	5000
			オフィフル	38 自:BP使用時消費量2分の1	21	
			フォラエル	62 自:ゾック消去	10-20	
			オフィエル	64 相:ダメージ分BP増加	22-81	
フレイルレア	アペルフレイル	STR+9、INT+15	ダンタリアン	24 相:周辺ハ近傍拡散	200-204	-
			アムデュス	37 自:BP使用時消費量3分の2	99-101	
			ファレグス	45 12コマンド時間魔法バイオリズム維持	30-40	
			ベレティエル	76 自:一定コマンド時間ごとにBP減少（大）（呪）	41-43	
	レーノスフレイル	STR+36、INT+21、VIT+9	ゲニエ	22 自:次ターン魔法攻撃回避	10-43	-
			エルゴディ	26 相:次ターン物理攻撃弱体化	44-124	
			デカラビア	12 水属性攻撃（大）	125-127	
			アリキエル	76 自:一定コマンド時間ごとにBP減少（大）（呪）	128-255	
弓	ショートボウ	STR+3	アルホ	02 水属性攻撃（小）	90-98	300
			ディラ	25 相:ゾック消去	41-43	
			トルファエル	63 相:ダメージ分HP増加（呪）	1-40	
			ニティブエル	65 自:レベル分HP減少（呪）	44-89	
	ロングボウ	STR+6	ファキティ	05 闇属性攻撃（小）	52-58	600
			ベトロール	23 相:1マス後退	41-43	
			バブラエル	62 自:ゾック消去（呪）	44-50	
			ビフロエル	64 相:ダメージ分BP増加（呪）	253-255	
	コンポジットボウ	STR+9	オービティ	19 相:レベル分追加ダメージ	180-196	1000
			プロディ	32 自:武器入れ替え	11-13	
			アモエル	67 攻撃時攻撃ダメージ分HP減少（呪）	160-170	
			バルバエル	72 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（中）（呪）	116-128	
	アーバレスト	STR+15	スカルティ	17 相:BP吸収	201-203	2000
			アブドゥクス	33 自:高所攻撃力強化	230-232	
			フルカエル	62 自:ゾック消去（呪）	5-10	
			ラベゼエル	67 自:攻撃時攻撃ダメージ分HP減少（呪）	39-52	
	ルーンボウ	STR+21、INT+6	エギビリス	24 相:周辺ハ近傍拡散	58-60	5000
			ディラスケリ	14 光属性攻撃（大）	193-197	
			リブラエル	63 相:ダメージ分HP増加（呪）	61-192	
			ブカエル	64 相:ダメージ分BP増加	52-53	
	シルバーボウ	STR+24	アザリス	27 相:次ターン魔法攻撃弱体化	56-72	8000
			フラウロス	57 静寂	133-135	
			サレオエル	66 自:レベル分BP減少（呪）	1-5	
			ストラエル	75 自:一定コマンド時間ごとにBP減少（中）（呪）	24-48	

※潜在効果については112P『潜在能力』で詳しく説明しています。潜在効果についている 10 等の番号を112Pの番号と対応させてご覧ください。

武器

分類	名前	効果	潜在名	潜在効果	覚醒BP幅	価格
弓レア	コルルボウ	STR+12、DEX+20	オフィ	07 水属性攻撃（中）	93-99	-
			ツァクマ	30 自:疲労時、疲労効果無視	155-160	
			フォルネウス	44 自:精霊模倣の一部無効化	60-62	
			マルパシエル	73 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（大）（呪）	112-128	
	トリニダードボウ	STR+18、DEX+35	ハロハ	19 相:レベル分追加ダメージ	131	-
			マコーダ	34 自:低所攻撃力強化	231	
			ヘイガー	48 状態回復	11	
			グラボエル	75 自:一定コマンド時間ごとにBP減少（中）（呪）	12-130	
	アーチボルドボウ	STR+27、DEX+10、INT+9	セーレ	18 相:八近傍爆風ダメージ	176	-
			ベスネゲリエ	20 相:一定確率で即死	210-220	
			ウァラキエル	67 自:攻撃時攻撃ダメージ分HP減少（呪）	1-111	
			ウァプエル	73 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（大）（呪）	112-175	
鞭	革のムチ	STR+3	カルカ	04 光属性攻撃（小）	240-245	200
			サブナリエル	62 自:ゾック消去（呪）	1-13	
			オリアエル	65 自:レベル分HP減少（呪）	15-21	
			リシュエル	70 自:必ず反撃を受ける（呪）	23-27	
	イバラのムチ	STR+6	ボア	09 光属性攻撃（中）	50-70	600
			アロトス	32 自:武器入れ替え	150-152	
			オルトエル	63 相:ダメージ分HP増加（呪）	31-43	
			グシオエル	71 自:一定コマンド時間ごとにHP減少（小）（呪）	5-10	
	鎖のムチ	STR+12	ファレロ	29 自:貫通攻撃可能	10-12	1200
			レティス	48 状態回復	120-122	
			クシュエル	66 自:レベル分BP減少（呪）	13-92	
			ルピスエル	70 自:必ず反撃を受ける（呪）	1-9	
	血染めのムチ	STR+18	アラトス	14 光属性攻撃（大）	200-210	4500
			ウァカビス	49 石化毒	163-165	
			ミディマエル	64 相:ダメージ分BP増加（呪）	48-96	
			ザロエル	75 自:一定コマンド時間ごとにBP消費（中）（呪）	1-47	
	黒革のムチ	STR+21	レティレロ	54 アルラウネ	91-93	9000
			フルカス	29 自:貫通攻撃可能	147-149	
			アジュエル	65 自:レベル分HP減少（呪）	35-53	
			ズフラエル	66 自:レベル分BP減少（呪）	2-12	
鞭レア	金糸のムチ	STR+9、DEX+10	アルフス	10 闇属性攻撃（中）	127-129	-
			スタロ	21 自:次ターン物理攻撃回避	7-9	
			バダファ	29 自:貫通攻撃可能	71-73	
			アクラエル	70 自:必ず反撃を受ける（呪）	13-15	
	蛇腹のムチ	STR+24、DEX+30	マリウス	33 自:高所攻撃力強化	23-27	-
			イブルテイル	28 自:隣接上下四段攻撃可能	101-109	
			アスモ	59 極刑	171-172	
			ザレエル	76 自:一定コマンド時間ごとにBP減少（大）（呪）	28-100	
棒	木の棒	STR+0	R・W・S	18 相:八近傍爆風ダメージ	255	-

※潜在効果については112P『潜在能力』で詳しく説明しています。潜在効果についている 10 等の番号を112Pの番号と対応させてご覧ください。

防具

分類	名前	効果	価格
アーマー	囚人服	VIT+0	100
	なめし革の鎧	VIT+9	300
	チェインメイル	VIT+12	600
	ラメラアーマー	VIT+15	1000
	ボゴミルの鎧	VIT+18	2000
	カタリの鎧	VIT+21	3000
	スペロニの鎧	VIT+27	5000
	フミリアティの鎧	VIT+30	6000
	ヨアキムの鎧	VIT+33、DEX-10	8000
	アモリの鎧	VIT+36	10000
	エックハルトの鎧	VIT+39	13000
	アヴィラの鎧	VIT+42	16000
レアアーマー	ソハラの鎧	VIT+15、DEX+10	-
	教団の鎧	VIT+24	-
	ウヌスの鎧	VIT+30、INT+15	-
	漆黒の鎧	VIT+45、DEX+30	-
大邪神の鎧	メタトロンの鎧	LV40までレベルに見合ったVITを獲得。主人公専用	-
	ウリエルの鎧	LV40までレベルに見合ったVITを獲得。レブ専用	-
	サリエルの鎧	LV40までレベルに見合ったVITを獲得。ピリポ専用	-
	ミカエルの鎧	LV40までレベルに見合ったVITを獲得。ガイ専用	-
	ラグエルの鎧	LV40までレベルに見合ったVITを獲得。マルコ専用	-
	ラファエルの鎧	LV40までレベルに見合ったVITを獲得。ルピルピ、ヨハネ専用	-

アクセサリー

名前	効果	価格
トビトの石	STR+3、HP+10	2000
ユディトの石	INT+3、BP+10	2000
マカバイの石	VIT+3、HP+20	2000
エステルの石	DEX+10	2000
エレミヤの石	STR、INT、VIT各+3、DEX+5	-
ブラックベルト	取得熟練度2倍	-
赤いピック	DEX熟練度MAX（512）。7弦ギター専用のピック	-
7弦ギター	DEXMAX（999）。虹色の楽器	-
トビトの指輪	STR+6、HP+20	4000
ユディトの指輪	INT+6、BP+20	4000
マカバイの指輪	VIT+6、HP+30	4000
エステルの指輪	DEX+20	4000
シラの指輪	STR、VIT各+6	6000
バルクの指輪	INT+6、DEX+5	6000
エレミヤの指輪	STR、INT、VIT各+6、DEX+10	-
アザルヤの指輪	STR熟練度+51、INT-24	-
ナザジの指輪	INT熟練度+51、STR-24	-
エズラの指輪	DEX熟練度+51、VIT-24	-
マナセの指輪	VIT熟練度+51、DEX-25	-

名前	効果	価格
虹色の指輪	HP+200、BP=0、すべての熟練度0。入手後、熟練度パラメータ閲覧可能	-
精霊の指輪	STR、INT、VIT各熟練度+51、DEX50	-
トビトの腕輪	STR+9、HP+30	5000
ユディトの腕輪	INT+9、BP+30	5000
マカバイの腕輪	VIT+9、HP+30	5000
エステルの腕輪	DEX+30	5000
シラの腕輪	STR、VIT各+12、DEX-15	8000
バルクの腕輪	INT+12、DEX+15、VIT-18	8000
エレミヤの腕輪	STR、INT、VIT各+9、DEX+15	-
アザルヤの腕輪	STR熟練度+75,VIT-51	-
ナザジの腕輪	INT熟練度+75、STR-51	-
エズラの腕輪	DEX熟練度+75、INT-51	-
マナセの腕輪	VIT熟練度+75、DEX-50	-
精霊の腕輪	STR、INT、VIT、DEX各熟練度+75	-
トンホーン	魔法が使える。装備キャラやLVで使用できる魔法がかわる	-
ナンホーン	魔法が使える。装備キャラやLVで使用できる魔法がかわる	-
シャーホーン	魔法が使える。装備キャラやLVで使用できる魔法がかわる	-
ペイホーン	魔法が使える。装備キャラやLVで使用できる魔法がかわる	-

消耗品

分類	名前	効果	価格
消耗品	ポーション	VITの熟練度数値で算出（30-100）	300
	ボーション	ポーションの2分の1の効果（15-50）。期限切れ間近のおつとめ商品	200
	エリクサー	体力の全回復（500）	20000
	エりクサー	エリクサーの2分の1の効果（250）。期限切れ間近のおつとめ商品	10000
	ブルーキュア	睡眠、毒、パラメーター異常の治療	100
	イエローキュア	麻痺、石化、凍結の治療	200
	レインボウキュア	全ての治療	800
	血のボトル	BPの一定値回復（MAX+30）	10000
	冥血のボトル	BPのランダム回復（MAX+50）	16000

分類	名前	効果	価格
消耗品	クリスタル	精霊の場所がわかる	1000
	力の酒	STRMAX+1	8000
	知識の水	INTMAX+1	8000
	疾風の実	DEXMAX+1	8000
	粘りけのある豆	VITMAX+1	8000
消耗品レア	月の粉	全て+1	-
	時の粉	全ての熟練度+5。ランダム戦闘で確保（最低10個）	-
	白と黒のペンキ	羽の色を変える	-

魔法

名前	消費BP	属性	降下範囲	効果範囲	魔法効果
毒怨	8	闇	-3…+3 距離4	距離0	毒によるダメージを与える。4コマンド時間ごとに4ダメージ。40コマンド時間持続。確率型。
麻痺毒	12	闇	-3…+3 距離3	距離0	対象キャラクタの行動力を1減らす。24コマンド時間効果持続。確率型。
状態回復	10	光	-3…+3 距離5	距離0	パラメータ異常状態を回復する。100%成功。
石化毒	12	闇	-2…+3 距離3	距離0	対象キャラクターを操作不能にする。通常物理攻撃を無効化。18コマンド時間持続。確率型。
毒雲	23	闇	-3…+3 距離5	-2…+2 距離2	複数キャラクタに対してダメージを与える。降下範囲が広さに対して強い。
毒竜巻	31	闇	-3…+2 距離3	-1…+7 距離1	効果範囲が高さに対して強い
ゾンビ化	15	闇	-2…+2 距離3	-1…+1 距離0	『死体』を『ゾンビ』にかえる。『骸骨』は不可。生成した『ゾンビ』はプレイヤーが操作可能。確率型。
体力回復	9	光	-2…+2 距離3	-2…+2 距離1	一般的な体力回復
ゾンビ爆	29	炎	-2…+3 距離5	距離0	『ゾンビ』を爆死させ、周辺のキャラクタにダメージを与える。*1
ライトクロス	17	光	-2…+4 距離5	-1…+1 距離1	光弾によりダメージを与える
鬼眼陽炎	15	炎	-2…+1 距離2	-1…+6 距離1	火柱によりダメージを与える
アストラル	9	雷	-2…+1 距離3	距離0	対象キャラクタのパラメータを25%アップさせる。50コマンド時間効果持続。確率型。
ゾンビ乱舞	37	闇	-2…+2 距離3	距離0	ゾンビを発狂させ目標キャラクタにダメージを与える。*2
ゴースト	9	闇	-2…+1 距離3	距離0	対象キャラクタのパラメータを25%ダウンさせる。50コマンド時間効果持続。確率型。
リッチ	13	闇	-2…+2 距離3	-2…+3 距離1	BPを吸収する。ただしこのBPは入手直後には使用できない。（次の戦闘以降で使用可能）
アルラウネ	11	水	-2…+2 距離3	-3…+6 距離1	植物によりダメージを与える。効果範囲が高さに対して強い。
ノースレイス	13	水	-3…+4 距離4	-1…+1 距離1	氷柱によりダメージを与える。
リリム	26	光	-2…+2 距離3	-5…+6 距離2	体力回復。効果範囲が高さに対して強い。
サンドマン	31	闇	-2…+2 距離4	-5…+1 距離2	砂塵により相手を眠らせる。50コマンド時間効果持続。確率型（キャラクタ毎に別判定）。
サナトス	64	雷	-9…+9 距離5	-4…+4 距離3	雷弾によりダメージを与える。降下範囲が高さに対して強い。
静寂	15	水	-2…+2 距離3	距離0	相手のBPを凍結させ、使用不可能にする。確率型。
罵倒	9	光	-2…+2 距離5	距離0	光柱によりダメージを与える。降下範囲が広さに対して強い。
気合	11	光	-2…+2 距離2	距離0	1度だけ魔法効力を無効にする。24コマンド時間効果持続。100%成功。
精神	28	光	-3…+3 距離5	-2…+2 距離2	体力回復。降下範囲が高さに対して強い。
極刑	20	闇	-3…+3 距離5	距離0	相手のHPを3分の1にする。DEXが相手を上回っていないとミスになる。確率型。
天罰	65	光	-9…+9 距離5	-5…+5 距離3	光の爆発によりダメージを与える。最高の攻撃魔法。

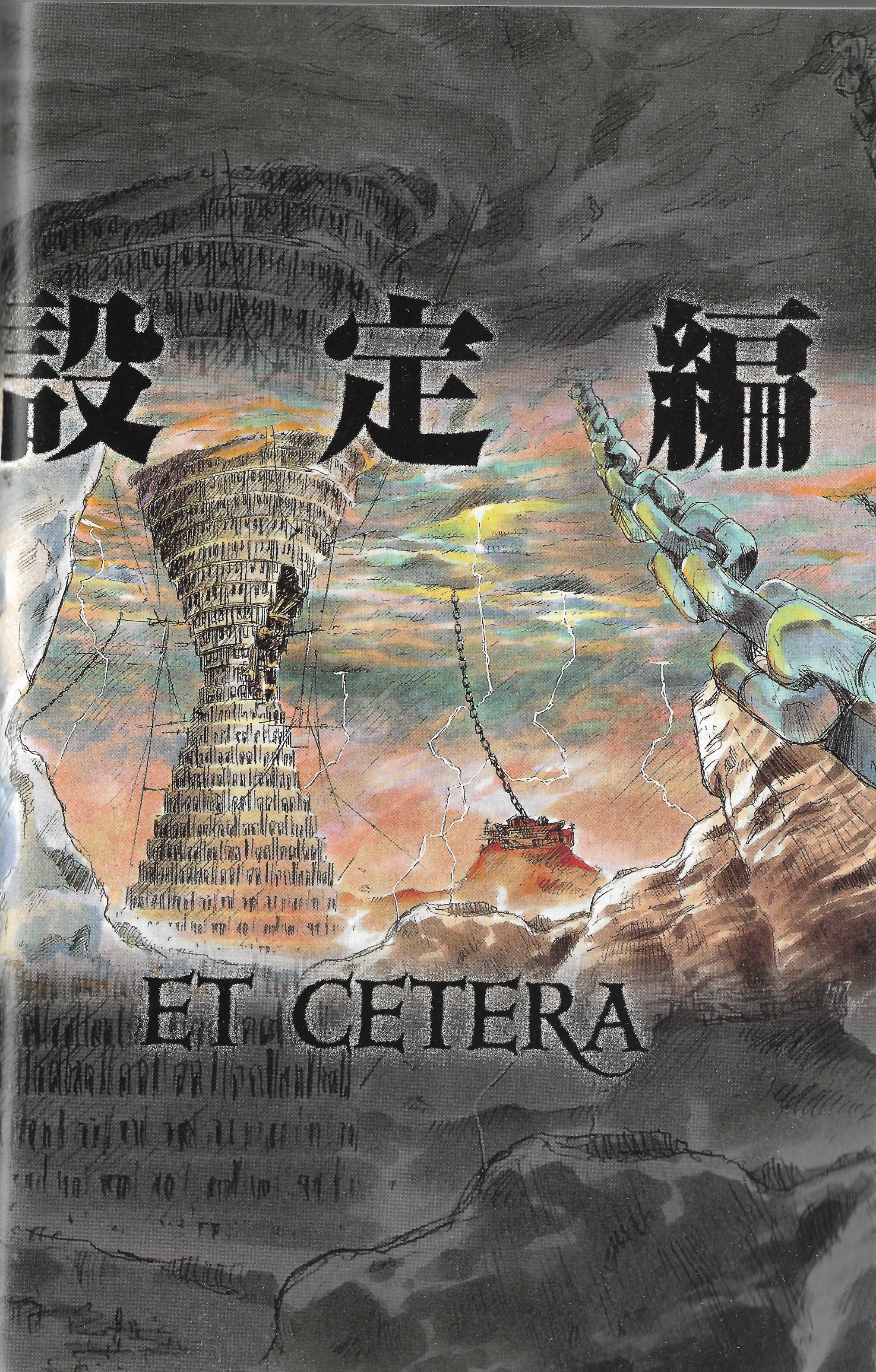
*1　爆死させるゾンビを選択したあと爆発影響効果範囲が新たに表示される。ゾンビ以外には無効（ミス）。爆発効果範囲-1…+3　距離2

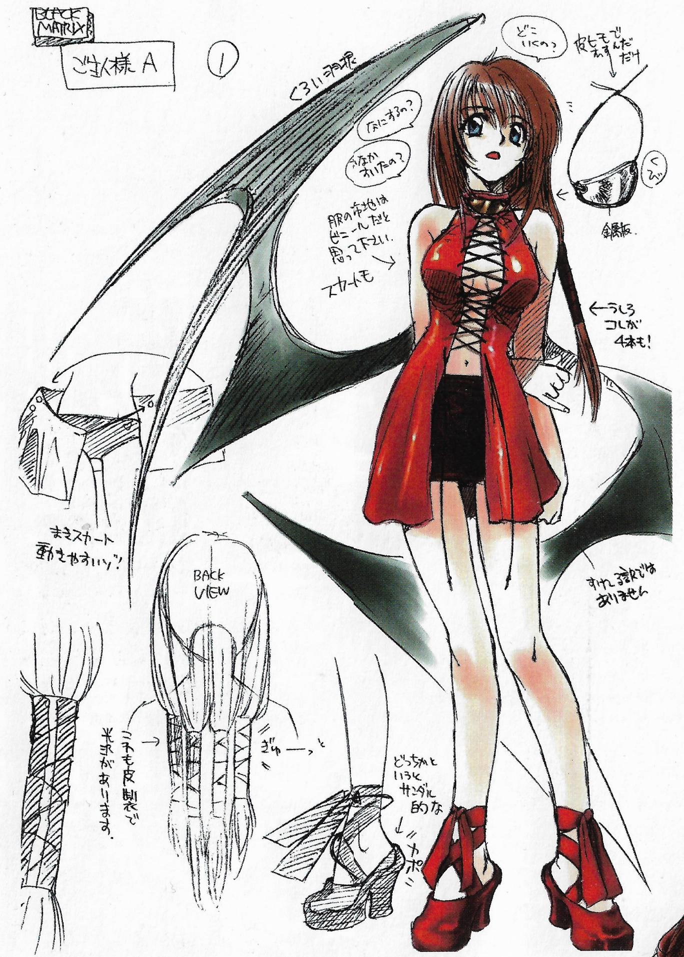
*2　ゾンビ選択後、そのゾンビの攻撃可能範囲と攻撃対象範囲が表示される。2段階の範囲決定が存在するため最大射程を誇る魔法。ゾンビの攻撃可能範囲 −2…+2　距離4。攻撃対象範囲　距離0。

NO.	潜在効果	消費BP	効果影響対象	発動型	解説
1	炎属性攻撃（小） STR1.10倍	8	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受けない。使用後の属性変更なし
2	水属性攻撃（小） STR1.10倍	8	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受けない。使用後の属性変更なし
3	雷属性攻撃（小） STR1.10倍	8	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受けない。使用後の属性変更なし
4	光属性攻撃（小） STR1.10倍	8	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受けない。使用後の属性変更なし
5	闇属性攻撃（小） STR1.10倍	8	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受けない。使用後の属性変更なし
6	炎属性攻撃（中） STR1.18倍	13	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更なし
7	水属性攻撃（中） STR1.18倍	13	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更なし
8	雷属性攻撃（中） STR1.18倍	13	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更なし
9	光属性攻撃（中） STR1.18倍	13	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更なし
10	闇属性攻撃（中） STR1.18倍	13	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更なし
11	炎属性攻撃（大） STR1.26倍	17	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更あり
12	水属性攻撃（大） STR1.26倍	17	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更あり
13	雷属性攻撃（大） STR1.26倍	17	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更あり
14	光属性攻撃（大） STR1.26倍	17	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更あり
15	闇属性攻撃（大） STR1.26倍	17	被攻撃ユニット	コマンド	魔法バイオリズムの影響を受ける。使用後の属性変更あり
16	被攻撃ユニットからHPを吸収	10	被攻撃ユニット	コマンド	与えたダメージ量の半分だけ吸収
17	被攻撃ユニットからBPを吸収	10	被攻撃ユニット	コマンド	与えたダメージ量の半分だけ吸収
18	爆風でダメージを与える	25	ゾンビ爆・効果範囲2	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない
19	使用ユニットのレベル分追加ダメージ	18	被攻撃ユニット	コマンド	実際の攻撃値に対してレベル分のダメージが加算される
20	HPが1/2以下の被攻撃ユニットを即死させる	11	被攻撃1ユニット	コマンド	攻撃ユニットのHPが低いほど成功確率が高い。
21	物理攻撃を回避する	19	使用ユニット	コマンド	1度だけダメージを0にする。24コマンド時間持続
22	魔法攻撃を回避する	19	使用ユニット	コマンド	1度だけダメージを0にする。24コマンド時間持続
23	被攻撃ユニットを1マス後退させる	10	被攻撃1ユニット	コマンド	カーソル位置のキャラクターのみが対象
24	攻撃地点の周辺ユニットを1マス吹き飛ばす	22	攻撃地点の周囲8マス	コマンド	攻撃地点と対象ユニットの高度制限なし
25	被攻撃ユニットのゾック発生能力無効化	13	被攻撃ユニット	コマンド	死亡、時間経過以外に解除方法なし。24コマンド時間持続
26	物理攻撃を弱体化（STR減少させる）	26	被攻撃ユニット	コマンド	ベースSTR値が40%減少する。24コマンド時間持続
27	魔法攻撃を弱体化（INT減少させる）	26	被攻撃ユニット	コマンド	ベースINT値が40%減少する。24コマンド時間持続
28	隣接マスに対し、上下4段攻撃可能	—	装備ユニット	装備	隣接マスにかぎり、4段の高低差まで攻撃可能。槍・鞭のみに存在
29	貫通攻撃可能	—	装備ユニット	装備	槍と同様に貫通攻撃が可能になる。鞭のみに存在
30	疲労時の疲労効果が無効になる	—	装備ユニット	装備	鎧召喚も使用可能。キャラクターは疲労グラフィックのまま
31	潜在能力効果の無効化（潜在回避）	34	使用ユニット	コマンド	現在持続中の潜在能力効果には無効。24コマンド時間持続
32	武器入れ替え	20	攻撃&被攻撃ユニット	コマンド	同系列の武器を装備した敵と武器を交換する（100%成功）
33	高所への攻撃力UP	—	装備ユニット	装備	ベースSTRに高度を加算
34	低所への攻撃力UP	—	装備ユニット	装備	ベースSTRに（15ー高度）を加算
35	高所を攻撃する場合の消費BP減少	—	装備ユニット	装備	消費BP=消費BPー（消費BP×高度／30）。鎧召喚には無効
36	低所を攻撃する場合の消費BP減少	—	装備ユニット	装備	消費BP=消費BPー（消費BP×（15ー高度）／30）。鎧召喚には無効
37	消費BPが3分の2になる	—	装備ユニット	装備	鎧召喚には無効
38	消費BPが2分の1になる	—	装備ユニット	装備	鎧召喚には無効
39	歩数分の経験値を取得	—	装備ユニット	装備	1歩歩くごとに経験値を1取得。刺突剣レアにのみ存在
40	必ず反撃する	—	装備ユニット	装備	自分の待機型が「防御」の時でも反撃する
41	一定コマンド時間ごとにHP回復（小）	—	装備ユニット	装備	6コマンド時間ごとにHP1回復
42	一定コマンド時間ごとにHP回復（中）	—	装備ユニット	装備	6コマンド時間ごとにHP2回復
43	一定コマンド時間ごとにHP回復（大）	—	装備ユニット	装備	6コマンド時間ごとにHP4回復
44	精霊魔法の効力を無効化	—	装備ユニット	装備	現在維持中の精霊魔法に対しても有効
45	魔法バイオリズムを12コマンド時間維持	38	全体	コマンド	属性攻撃の魔法バイオリズム変更も無効。12コマンド時間持続
46	魔法剣・毒怨	8	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
47	魔法剣・麻痺毒	12	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
48	魔法剣・状態回復	10	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
49	魔法剣・石化毒	12	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
50	魔法剣・毒雲	23	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
51	魔法剣・毒竜巻	31	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
52	魔法剣・ゴースト	9	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
53	魔法剣・リッチ	13	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
54	魔法剣・アルラウネ	11	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
55	魔法剣・サンドマン	31	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
56	魔法剣・サナトス	64	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
57	魔法剣・静寂	15	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
58	魔法剣・罵倒	9	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
59	魔法剣・極刑	20	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
60	魔法剣・天罰	65	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
61	魔法剣・鬼眼陽炎	15	被攻撃ユニット	コマンド	使用ユニットはダメージを受けない。効果は魔法と同様
62	攻撃ユニットのゾック発生能力無効化	13	使用ユニット	コマンド	死亡、時間経過以外に解除方法なし。24コマンド時間持続。
63	被攻撃ユニットのHP増加	10	被攻撃1ユニット	コマンド	被攻撃ユニットの与えたダメージの50%のHP増加させる
64	被攻撃ユニットのBP増加	10	被攻撃1ユニット	コマンド	「死滅」移行時にも回復数値表示あり
65	レベル分HP消費	10	使用ユニット	コマンド	自分のレベルの分だけHPを消費する
66	レベル分BP消費	10	使用ユニット	コマンド	自分のレベルの分だけBPを消費する
67	攻撃ユニットのHP消費	12	使用ユニット	コマンド	与えたダメージの分だけHPを消費する
68	攻撃ユニットのBP消費	12	使用ユニット	コマンド	与えたダメージの分だけBPを消費する
69	何も起きない	13	使用ユニット	コマンド	効果なし
70	必ず反撃を受ける	—	装備ユニット	装備	カーソル位置の被攻撃ユニットから反撃される
71	一定コマンド時間ごとにHP消費（小）	—	装備ユニット	装備	6コマンド時間ごとにHP1消費
72	一定コマンド時間ごとにHP消費（中）	—	装備ユニット	装備	6コマンド時間ごとにHP2消費
73	一定コマンド時間ごとにHP消費（大）	—	装備ユニット	装備	6コマンド時間ごとにHP4消費
74	一定コマンド時間ごとにBP消費（小）	—	装備ユニット	装備	6コマンド時間ごとにHP1消費
75	一定コマンド時間ごとにBP消費（中）	—	装備ユニット	装備	6コマンド時間ごとにHP2消費
76	一定コマンド時間ごとにBP消費（大）	—	装備ユニット	装備	6コマンド時間ごとにHP4消費

設定編

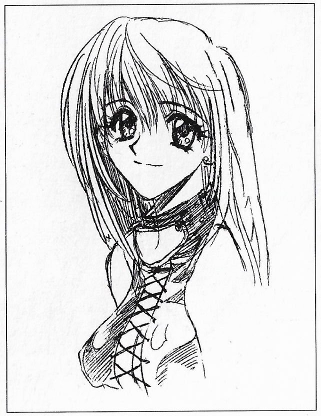
ET CETERA





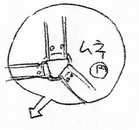
ご主人様 ドミナ

CV:日高 のり子



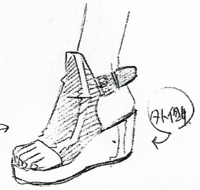
土屋氏 ビトウ氏 の コメント

土屋「一番最初に思いついたイメージなんです。いわゆる世間一般で言われているご主人様らしくないご主人様のイメージ。ただそういう世界観の元に生まれてきちゃったからご主人様と呼ばれているだけであって、普通の女の子だって思って描いているんですよ」



土屋氏 ビトウ氏 の コメント

土屋「ショートカットの娘がほしいっていうことで。身体とかもガッチリというとちょっと違いますけどね、今流行っているような細さじゃなくて。スポーティーな娘がほしいということで」

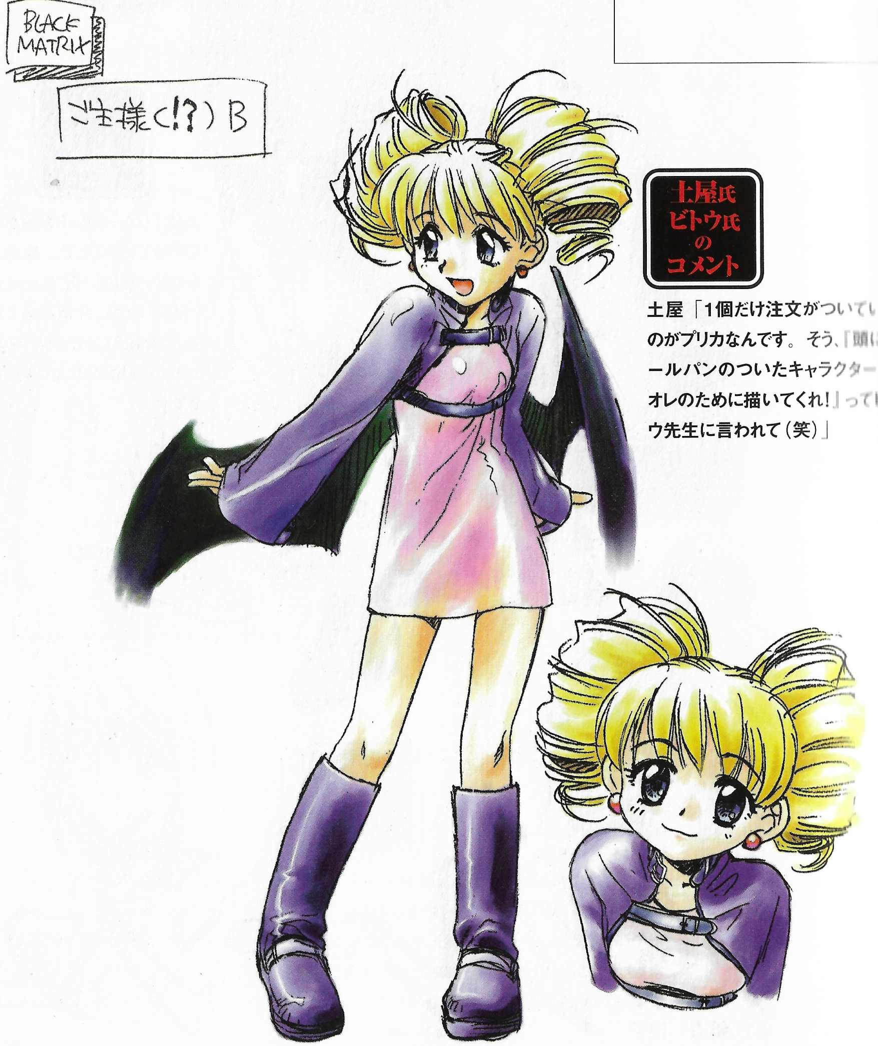


ご主人様 クレージュ

CV:嶋方 淳子

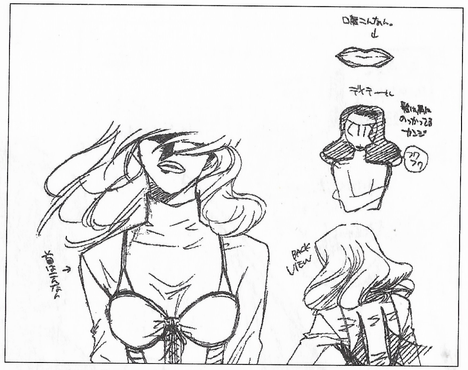
ご主人様 プリカ

CV：かない　みか



土屋氏 ビトウ氏 の コメント

土屋「1個だけ注文がついていたのがプリカなんです。そう、「頭にロールパンのついたキャラクターを、オレのために描いてくれ！」ってビトウ先生に言われて（笑）」



ご主人様 プラハ

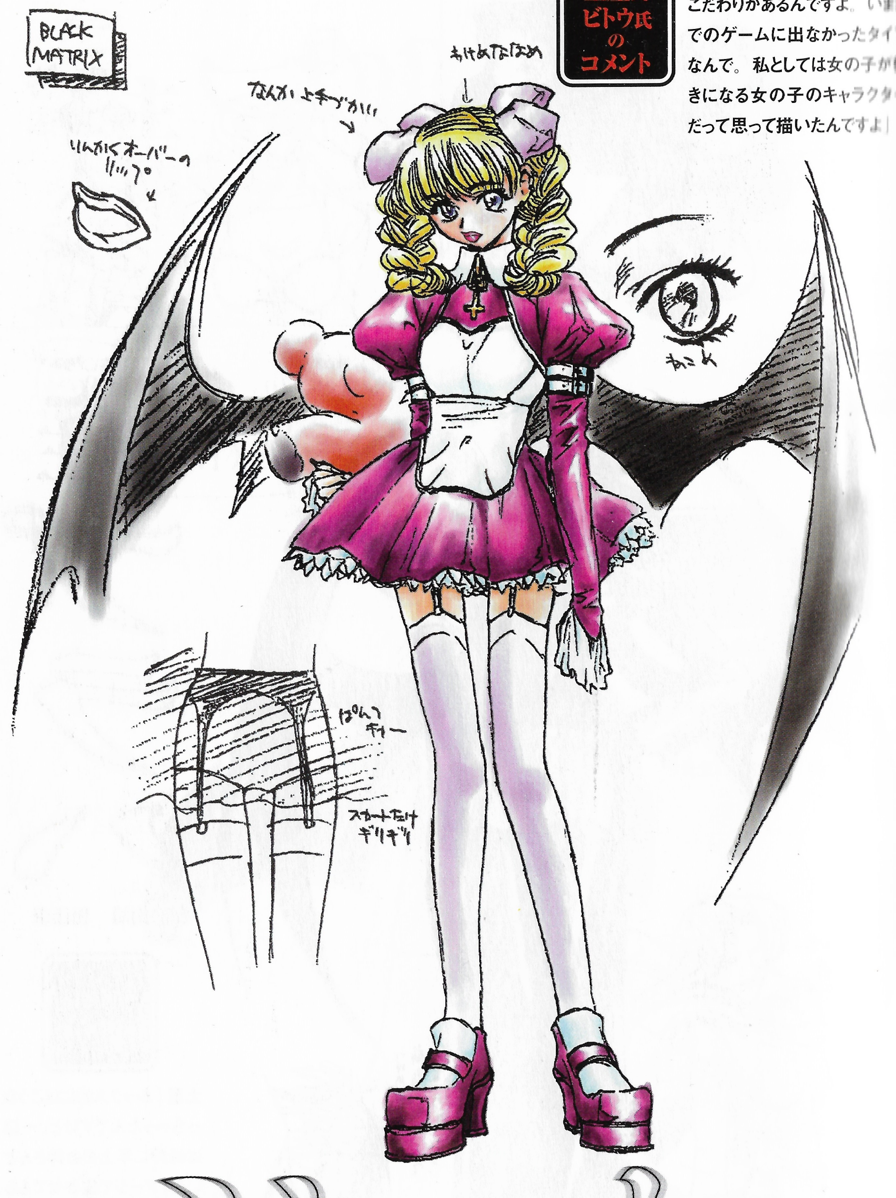
CV：山崎　和佳奈

土屋氏 ビトウ氏 の コメント

土屋「ルックス的にはこうなっちゃったんですけど、一応は純粋に年上のお姉さんというイメージで描かせてもらいました」ビトウ「基本的には普通の女の子なんで、この世界ではこうしなきゃいけないっていう意味でいえば、プラハは一番モラルが高いと思うんですよ」

土屋氏 ビトウ氏 のコメント

土屋「一番こだわりがあるっちゃこだわりがあるんですよ。いままでのゲームに出なかったタイプなんで。私としては女の子が好きになる女の子のキャラクターだって思って描いたんですよ」



ご主人様 ミシェット

CV：宮村　優子

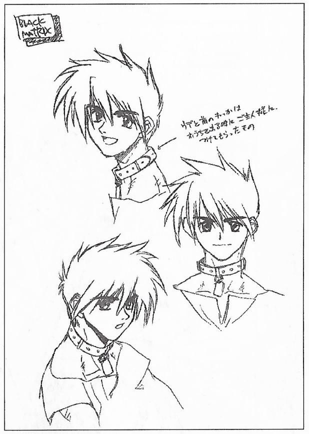
土屋氏 ビトウ氏 のコメント

ビトウ「一番最初の企画書では、一応触れられてはいるんですよ。あくまでおまけとして、容量の中で間に合うんであればっていう形で。ただ『ゼロ』に関しては、土屋先生たっての希望だったので（笑）」

ご主人様 ゼロ

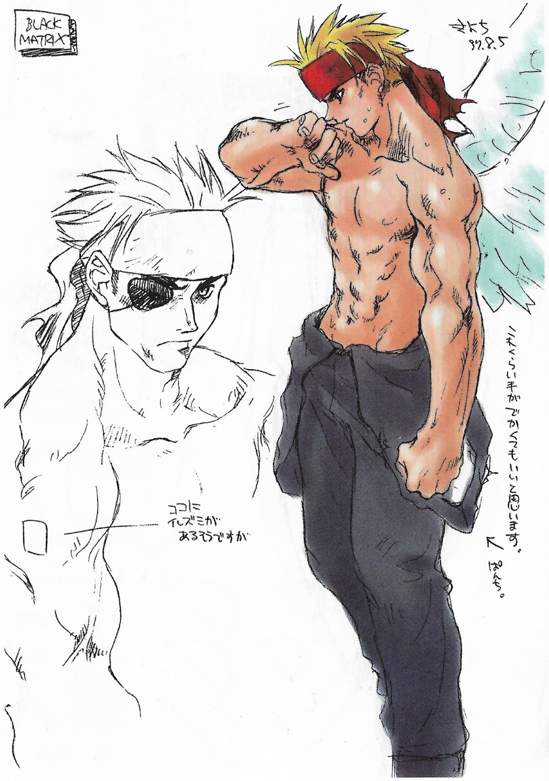
CV：Unknown

アベル



土屋氏 ビトウ氏 のコメント

ビトウ「割りとゲームに入りやすいキャラクターの方がいいんだろうなと漠然と思ってて、そういう意味ではすごくいい感じのキャラクターに上がりましたね」

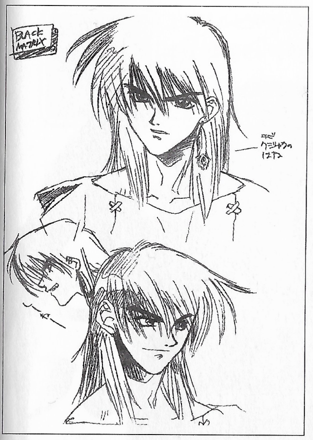


レブロブス

CV：堀　秀行

土屋氏 ビトウ氏 のコメント

土屋「レブロブスは描いててかんばってるし、『筋肉ぅー』とか思って描いてるから楽しかった（笑）」



CV：塩沢　兼人

ガイウス

土屋氏 ビトウ氏 のコメント

土屋「ガイウスはクールなお兄ちゃんという感じ、ただ奴隷階級なんであんまりカッコイイ服を着せられないんですよ。それが一番辛かったですね」

ピリポ

CV：結城　比呂

土屋氏 ビトウ氏 のコメント

土屋「この子はビトウ先生と電話しながら描いていたんですよ。だから一番線が多いんですよ。可愛いキャラクターというか、いい感じのイメージじゃなくて、もうちょっと『ぼさっ』とした感じ」

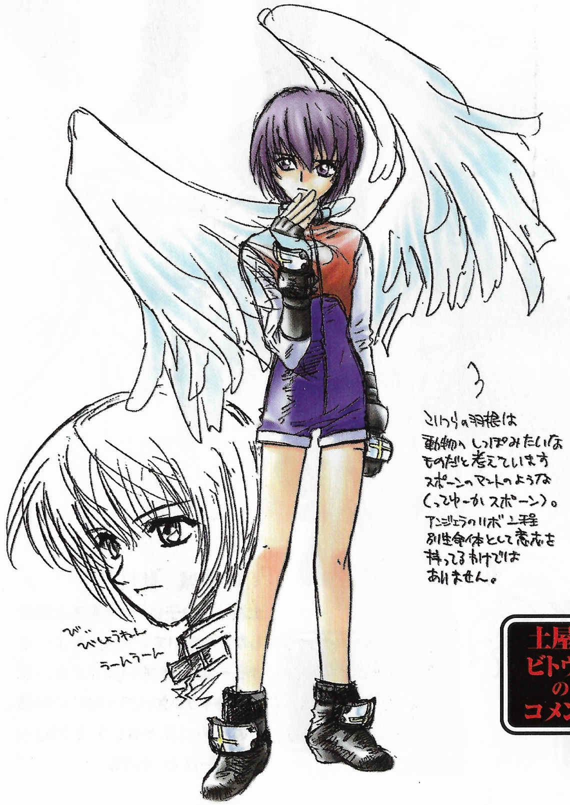
ヨハネ

CV:青野　武

土屋氏 ビトウ氏 のコメント

土屋「白い羽の連中に肩入れもするし、でも自分は黒い羽の生き方をしている人間であったり。ほんとに『どんなキャラクターなんだろう?』っていうのがあって難しかったですね」

マルコ



CV:折笠　愛

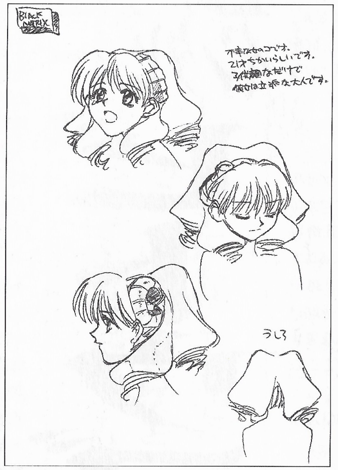
土屋氏 ビトウ氏 のコメント

土屋「少年って一番年下とうい設定があったので、もう解りやすくすれば、こういう絵だったんですよね。私の中では決定じゃないので、ちょっと辛いですけどね」

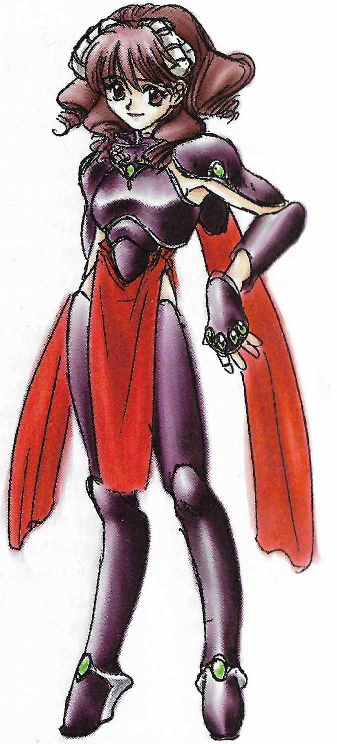
土屋氏 ビトウ氏 のコメント

土屋「ルピルピってヨハネ様のために働いているから、復讐というのはちょっと出なかったんですよ。だから『あ、おもしろいな』と思ったんですけれども、ただ『どういう人だったんだろう?』っていう」

ルピルピ



CV:井上　喜久子



ルカ

CV:永島　由子

土屋氏 ビトウ氏 のコメント

ビトウ「ルカはこの世界でいう秘密とかもある程度知った上で行動している。ただ、完全に自我を持ち始めるのは、鎧を着た後から少しづつのつもりではいるんですけれどね。どうしてもセリフの長さに限界があるんで、どんな感じでプレイヤーに伝わるのかという感じはありますけど」

B/Mインタビュー ビトウゴウ&土屋杏子

できるだけキャラクターに感情移入してほしいから

スタッフ（以下ーー）　まずビトウ先生と土屋先生がどのような形でブラックマトリクス（以下B/M）に携わったのか教えて下さい。

ビトウゴウ（以下ビトウ）　僕はメインとしてはシナリオと企画、それと声優さんのアフレコでディレクターの真似事みたいなこともやらせていただきました。あ、あとは土屋先生をご紹介したとか（笑）。

ーー　ビトウ先生の作った設定などを元に、土屋先生がキャラクターをおこしたわけですね？

土屋杏子（以下土屋）　そうですね。一応そういう形にはなっているんですけれど、ほとんど変えちゃいました（笑）、好きに描けとおっしゃってくれたんで。でも、あとで脚本を書かれるうえで困ったんじゃないかと……。

ビトウ　大丈夫、大丈夫（笑）。

ーー　じゃあ、やりとりなどは割りとスムーズに？

ビトウ　そうですね。デザイン上のことに関しては「土屋先生の好きに描いてくれてOKだから」っていう感じで、わりと預けちゃったんですよ。中でも特にアレなのは「例の少年」。

ーー　いっ、いきなり（笑）。［編集部注：「例の少年」とは隠しご主人様「ゼロ」のことで、この時点ではまだ発表時期が未定だったのです］

ビトウ　「例の少年」に関しては、土屋先生のたっての希望だったので（笑）。

土屋　最初はそういう意図じゃなかったじゃないですか（笑）。

ビトウ　僕が一番最初に出した企画書でも、あくまでおまけとして、容量的に間に合うんであればっていう形で触れられてはいたんです。

土屋　準備段階では数字があったみたいなんですよ。でもこちらはゲームに関してもプログラムに関してもわからないところなんで。本当はご主人様は3人だったんですよ。でも某事情により5人になって（笑）。

ビトウ　もともとはドミナ1人だったんです。ただ、お客さんの層を広げるためにできれば3人。欲を言えば5人。で、もっと欲を言って、ある特殊な層を狙うなら6人にしようと（笑）。

土屋　そんなつもりじゃなかったのにな（笑）。

ビトウ　この話って重いじゃないですか。自分が助けなければいけないキャラクターに感情移入できないと冒険が辛くなるはずなんです。だからなるだけ自分が気に入ったキャラクターを助けにいってほしいということを考えて。できるだけ幅を広げたいなというんで最初は3人。

土屋　で、全然違うものにしちゃったんだよね、私が（笑）。

ビトウ　結局プラハとミシェットのデザインの発注は後から入ってきたんです。

土屋　スケジュールギリギリだったんですよ、本当に。なのにフライト・プランさんから「あと2人描いてください」って言われたんです。それで「わかった。あと1人増やしたら描いてやらないこともない」と返事をしたんですよ。で「例の少年」が入ったわけなんです。

ーー　もう間に合わないのかもしれないのに、なおかつ1人増やすというのはすごい（笑）。

土屋　女の子も好きなんですけど、男の子を助けにいった方が楽しいやと思って。本当は主人公の友人のつもりで設定したんです。私が少年マンガの友情ものが好きだったので。そうしたら「愛してる」って言わないと連れ去られないんですよね（笑）。で、そういうキャラクターになっちゃったんですよ（笑）。

ビトウ　でも友情を口にするキャラクターは他にもいるんで。各キャラクターは愛とか友情とかっていうのを、それぞれトラウマとして持っているので、「例の少年」の大罪を友情にしちゃうと、かぶっちゃうんですよ（笑）。

土屋　ほんとね、根に持ってないよ（笑）。

今までの単なるファンタジー世界ではダメだと考えた

ーー　いろんなファン層に訴えるのでしたら、その組み合わせみたいなものが必要ですよね？

土屋　そのへんも結構好きにやらせてもらったんですよ。

ビトウ　土屋先生は自分が求められている仕事を比較的自分で判断して仕事をなさる方なんで、まかせちゃっても全然OKなんです。

ーー　どのへんを意識されてキャラクター分けをするんですか？

土屋　やはり似かよったタイプがいたら意味がないじゃないですか。それと、もう女の子って基本的に好きなんですよ。だから自分がお友達になりたい子、「こういう子がいいな」とか。

ビトウ　フライト・プランの人と話をしているとき、今までの単なるファンタジー世界ではダメだと考えまして。で、違う世界を、と考えていたとき「善悪の概念が我々と反転している世界」「黒い羽と白い羽が生えている人しか出ない世界」はどうだろうっていうのが頭に浮かんで……。次の瞬間に浮かんだのが、「清楚な感じの女の子が、白い羽をつけた少年の首輪の鎖を持っている」というイメージなんです。そこから描いてもらったのがドミナとアベルだった。ただ、最初の頃は奴隷なんで、上半身服を着ていないという話があったんですが。

土屋　ウソだ、上半身じゃないっ！　全裸だっ（笑）！

ビトウ　全裸っていうか、腰ミノぐらいかな……（笑）。

土屋　一応、世界観に合わせた服を着せましょうと。布地とかで階級を分けたつもりなんです。階級の高い黒い羽の人たちは革とかエナメルで、白い羽の連中は綿とか麻とかそういう素材。

ーー　なるほど。これで階級がわかると。でも、まかり間違えれば全裸だったんですね？

土屋　スッポンポンですよ。

ビトウ　前バリしてたりして。

土屋　うわぁー、もう、そんなのやめさせていただきます（笑）。

ビトウ　次に考えたのは主人公と仲間たちのバランスですね。こういう言い方はなんですが、頭に浮かんだのが「ガンバの大冒険」という昔のアニメなんです。そのイメージでいくと「ガイウス」が「イカサマ」になるんですよね。「レブロブス」が「ヨイショ」、「マルコ」が「チュータ」。

土屋　と言っても「ガンバの大冒険」を知らない人は全然わからないよね（笑）。

ビトウ　あくまでキャラクターのバランスだけ。キャラクターが5人ということになると、ある程度の差が必要ですよね。だからといってヨイショとかチュータになってるかっていうと、もちろんそんなことはないですよ。でも最初の企画書には「チュータみたいな奴」とか書いてある（笑）。

土屋　バッチリ書いてあるんですよ。何これって（笑）。

ーー　土屋先生は「ガンバの大冒険」ご存じでした？

土屋　ええ、前に同人誌作ってたんで（笑）。

ビトウ　同じものにならないことは最初からわかっているんです。ただ、説明をするときにわかりやすいかなと思って。

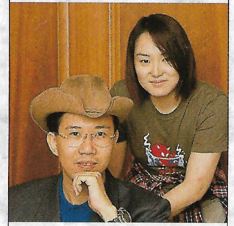
土屋　大まかなロジックですね。

ーー　羽つきのキャラクターは普通そんなに描く機会はないですよね？

土屋　描きませんね。最初は「イメージ的に使いやすい素材だな」って正直思ったんです。ところが「誰についてるの？」って聞いたら、全員って言われて（笑）。2、3人だったら絵的に扱いやすいんですけど多いとね（笑）。レイアウトとかも難しかったです。でも、できあがりを見ると、苦労したかいがあったって思いましたね。

ーー　なるほど。

レイアウトとかも難しかったです。でも、できあがりを見ると、苦労したかいがあったって思いましたね。（土屋）



次の瞬間に浮かんだのが、「清楚な感じの女の子が、白い羽をつけた少年の首輪の鎖を持っている」というイメージなんです。（ビトウ）

土屋　物理的な物として考えないようにしたんですよ。精神的なものみたいにとらえて描かせてもらったんです。物体として描くと、どうしてもあたり判定出てるようで（笑）。ポスター用の絵も描いたんですけど、6人全員羽がついているわけですよ。大変でした、どれが誰の何、みたいな（笑）。

ビトウ　羽については「飛べるのか？」という疑問を持っている人たちが結構いるみたいなんですよ。僕の中では「退化しているもの」として考えているんですけどね。

ーー　人種を分けるような意味もあるのですよね？

ビトウ　元の人たちは飛べたんだろうけど、彼らは末裔なので。ただそういう意味だと、ヨハネだけは飛べると思うんです。

土屋　純血なんですよね？

ビトウ　そう、あの世界ではヨハネだけが純血。何百年どころか何千年って生き残っちゃってる。

土屋　ツノが生えているヤツが純血なんです。

ビトウ　ルカも飛べる可能性はあるんですが、彼女は転生してるという設定なので。

土屋　ルピルピはだめか。

ビトウ　ルピルピは元は黒い羽だけど、鎧を着るために羽をむしり取っちゃってる。もともとマンガ原作が本業なんで、「こういうシーンがほしいよな、ここは見開きで2ページ以上ほしいよな」とか思いながら書いていたんです。

ーー　コマ割りのイメージが先にくるわけですね。

ビトウ　そうなんですよ。元々は自分でも絵を描いたりしていたので、必ず映像が先に入るんです。ただそれが「ゲームでどこまで再現されるのか」というのは門外漢なんでわからないところなんですが（笑）。

ーー　でも土屋先生へはビトウ先生のイメージが伝わりやすそうですね？

土屋　そうですね。「いいんだよ、もうムキャーって言って描けばいいんだよ！」と言われて（笑）。

ビトウ　考えるなー、心のままに描けー（笑）！

土屋　ビトウ先生優しいんで「どう？」ってちゃんとお電話くださるんですよ。とにかく仕事に関してはビトウ先生が全部一任してくださったので、全然困ることがなかったですね。こっちも「これでいいんだっ！」って自信を持って描けた部分もありました。

ビトウ　世界観が重いんで、多分好き嫌いが分かれると思うんですよ、このゲーム。でも土屋先生に描いていただいたんで、ニュアンスとしては柔らかい感じになっていると思うんです。それが狙いでもあったんですが。とりあえずキャラクターに関しては全部気に入ってます。

この世界に生まれたから『ご主人様』と呼ばれているだけ。

ーー　ではその各キャラクターに対する想いを語っていただけますか。まずはご主人様のドミナからお願いします。

ビトウ　さっきも出ましたけど、一番先に思いついたイメージなんです。いわゆるご主人様らしくないご主人様。

ーー　ヒロインですよね？

ビトウ　イメージのギャップがおもしろいかなと思ったんです。最初に土屋先生に見せてもらったのもコレだったので、僕の中でも結構インパクトは強いし。

土屋　ご主人様とはいうけれど、それはこの世界に生まれたからそう呼ばれているだけで、この子たちは普通の子だって思って描いているんです。

ビトウ　この世界ではオカルト好きの変な娘なんだけど、我々の感覚でいえば普通の女の子なんですよね。

ーー　では次にプリカを。

ビトウ　1個だけ注文をつけたのがプリカなんです。

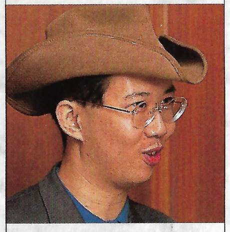
土屋　「頭にロールパンのついたキャラクターを、オレのために描いてくれ」って、ビトウ先生に

言われて（笑）。
ビトウ　土屋先生のマンガ読んでて「いいな」って思ったキャラクターがいたんですよ。それで昔の絵を見せてもらったりして、いいなと思うやつをピックアップしてみると、どれも頭にロールパンがついている（笑）。「そうか、土屋先生の描いたロールパンのついた女の子が、どうもオレは好きらしい」ということに気づいて、こちらから頼んで描いてもらったのがプリカですね。
――　ではクレージュは？
土屋　ショートカットの娘がほしいっていうことで。今流行っているような細さじゃなく、スポーティーな子がほしいという。
ビトウ　クレージュ人気も結構高い。ショートカット派閥の人々から強力に押されてたりするみたいですし。声優の「嶋方淳子」さんが、すごくキャラクターに入り込んだ演技をしてくださったんで、実際に録っているときの印象で「あ、すごくいいなー」っていうのが僕には強くありますね。
土屋　楽しみですね。私、まだ聞いてないんで。
ビトウ　クレージュに関してははじめはどんな感じになるのかちょっと見えなかったんです。やってもらったら「あー、すごくいい感じだなー」って思って。
――　プラハはご主人様という言葉のイメージそのものですね？
土屋　ルックス的にはこうなっちゃったんですけど、一応は年上のお姉さんというイメージで。キャラクターづけの部分できつくなったかもしれないけど、基本的には優しいお姉さん。
ビトウ　まあ、基本的には普通の子なんです。ただ、この世界ではプラハが一番モラルが高いと思うんですよ、他のご主人様に比べて。例えばプリカはよくわかってないという感じですよね。ドミナは幼なじみの女の子みたいで、ずっと一緒にいたから感情移入が強くて、しかも「何か違うんじゃないんだろうか」というところで主人公に接してる。プラハはこの世界で言われているモラルにわりと忠実なんだけれど、そのモラルと自分の本音とのギャップで悩んでしまっている、こんな感じでシナリオを上げさせてもらったつもりなんです。
――　なるほど。ではミシェットはどうでしょう？
ビトウ　ミシェットは一番悩んだんですよ。いわゆるブリティッシュロリータ系の子っていうのは、どう書けばよいのだろうと。男からすると近寄りがたい雰囲気なんです。それは彼女が心の中に何かを持っていて、その中に侵されたくない部分がある。だから人に対して距離を置いて……それでこういう格好をしているのではという考えなんです。
土屋　私としては女の子が好きになる女の子のキャラクターだと思って描いたんですよ。本当はかまってほしいけれど、うまくできないという子にしたかった。
ビトウ　シナリオが一番長いんですよ。そういうキャラクターをなんとか出そうと思って（笑）。
土屋　ミシェットの声優が「宮村優子」さんと聞いたときには「あ、正解」って思ったし、すごく嬉しいですね。

感情移入するには、プレイヤーキャラは話さない方がいい。

――　ではメインキャラクターについてお願いします。やっぱりまずはアベルからですね。
ビトウ　僕はゲームをやっているときに、主人公に自分の思ったことと違うことをしゃべられるのが嫌なんです。せっかく感情移入してるのに、「愛しているに決まってるじゃないか！」なんて言われたら「オレはそんなこと言わないぞ！」とか思って（笑）。だからプレイヤーキャラは、感情移入するためには話さない方がいいと。だから入りやすいキャラクターという意味ではすごくいい感じに上がりましたね。
土屋　逆にこっちはどんな子だかわからなくて難産でしたね。結構あとまで残ったんです。

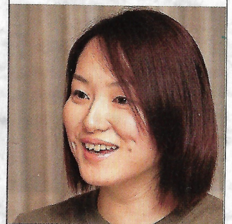
ビトウゴウ氏
B／M原作担当。マンガ原作を本業にしており、代表作に「ガンドライバー（作画：せたのりやす）」などがある。



せっかく感情移入してるのに、「愛してるに決まってるじゃないか！」なんて言われたら「オレはそんなこと言わないぞ！」とか思って（笑）。

――　逆にそういう苦労がある。
土屋　みんなを引っ張るキャラだと思ってたんですよ、主人公なんで。そうしたら周りがハッキリしすぎているんで。
ビトウ　完全に巻き込まれ型。みんながそう言うなら仕方ないかなっていう感じで、周りが騒いでも全然話さない。「……」ぐらいですよね。で、「……」のときに各人が思ったセリフを感じとってもらえればいいかなと。これがガンガンいくキャラクターだったら、ゲームのバランスもずいぶん変わったと思いますよ。
――　次はレブロブスです。
ビトウ　某ホームページの女の子いわく、イチオシのキャラクター、ガイウスだと思ったんだけど、レブロブスにくるとは（笑）。
土屋　だけどレブロブスの場合は描いてててがんばってるし、「筋肉ぅー」とか思って描いてるから楽しかった（笑）。
――　筋肉は描きにくい？
土屋　描きにくいですけど楽しいですよね。
ビトウ　土屋先生は筋肉好きだから（笑）。格闘キャラクター系とか大好きだからね。
土屋　マンガを書き始めたのが某格闘ゲームだったんで。その前までは絵なんてマトモに描いたことなかった。
――　ではガイウスを。
土屋　ガイウスはクールなお兄ちゃんという感じ、ただ奴隷階級なんであんまりカッコイイ服を着させられないんですよ。それが一番辛かったですね。これがレブロブスだったら気にしないと思うんですけど、ガイウスは多少気にすると思うんですよね。ところが気にしてもそんなにいいモノは着せてもらえない。でも、奪うかなコイツは（笑）。
ビトウ　盗賊だからね（笑）。
――　ヨハネはどうですか？
ビトウ　ヨハネは描きづらかったんではないかと。
土屋　優しいおじいちゃんだと思ってたんです。だから笑ってたりしてたんですよね、そしたら「この人は悪い人なんだよ」って。
ビトウ　決して悪い人ではないんだけど（笑）。
土屋　白い羽に肩入れするし、そのくせ自分は黒い羽の生き方をしてたり。「どんなキャラクターなんだろう？」っていうのがあって難しかったです。
ビトウ　ヨハネって何千年も生きているわりに一番達観できてないんです（笑）。というか、ずーっと悩んでグチャグチャしてる。ただ、なんだかんだ言いながらも、そうでない雰囲気も出したいと思ったんです。みんな業（ごう）をしょってるんですよ。それでその業を1個づつ片づけていくという作業をしたかった。
――　次はピリポです。
ビトウ　最初はここまでいいイメージじゃなくて、もうちょっと「ぼさっ」っとした感じだったんです。
土屋　リュックにコウモリ傘がささっているような（笑）。
ビトウ　ずーっとイジメられてきて家族からも遠ざけられてて。力がないのでそれをコンプレックスに持って生きてきた子だから、人と接することも苦手になるし、内に入り込んじゃうだろうと。
――　こういうキャラクターって表現しづらいですよね？
土屋　そうですね。こういうタイプはビトウ先生が言ったように内に引っ込むか、世界を制覇するかのどっちかではないかと（笑）。この子はビトウ先生と電話しながら描いてたんで、一番線が多いんですよ。
ビトウ　「あっ、いいのが出てきた、ちょっと待って！　いいから電話切らないで！」って……オレも仕事あるんだけどなーって（笑）。
――　次はマルコですね。
土屋　彼も難しかったですね。最初から鎧を着ているという設定があったんですが、鎧が私の仕事の部分ではなかったので。
ビトウ　ルピルピとマルコは、登場した段階から鎧を着ているじゃないですか。本来だったら邪神の鎧がどういうデザインかってところからいかなきゃいけないのに、それがいろいろあって保留のままきちゃって。結局マルコは鎧を着ていないバージョンでってことになったんですよ。だからマルコとルピルピに関しては、かなりラフっぽい感じで……。

（アベルが）どんな子だかわからなくて難産でしたね。結構あとまで残ったんです。



土屋杏子氏
B／Mキャラクターデザイン担当。月刊コミック誌「Wings」にて「Weiβ」を好評連載中。

土屋　私の中では決定じゃないので、ちょっと辛いですけどね。
ビトウ　マルコには、マルコのことを親友だと言ってくれた元ご主人様の息子がいて、それに感情移入している。
土屋　自分のやっていることは親友のやりたかったことだから、きっと正しいんだって思いながら生きているんです。

復讐日記をつけるということは、かなりモラルが高いってこと。

――　微妙なところですね。ではルピルピをお願いします。
土屋　アイスクリーム頭（笑）。
ビトウ　人によっては彼女がヒロインではという話もあって（笑）。
土屋　ルピルピファンが勝手に決めたことじゃないですか（笑）。
ビトウ　いや、だってルピルピの方がヒロインらしいんだもん。
土屋　がんばってるしね、彼女。
ビトウ　ガイウスとくっつくだろうと踏んでた人たちが結構いたみたいですね。
土屋　話がそれちゃって申し訳ないですけど、復讐日記の意味っていうのは？
ビトウ　この世界でいうモラルの高い人物に設定したかった。単純にキャラクター的におもしろいというのもあったし。
土屋　でもそれは復讐じゃないじゃん。
ビトウ　彼女は黒い羽の人種で、神官の下で働いている。そんな彼女が復讐日記をつけるということは、この世界では善行のひとつなんだよ。復讐をすることが可能であるなら、復讐した方がいい世界なのね。彼女は黒い羽だからそう教わって育ってる。だから、それをつけるということは、彼らの世界ではかなりモラルが高いってことじゃない？
土屋　ルピルピってヨハネ様のために動いてるから、復讐というのはちょっと出なかったんですよ。
ビトウ　比較的ヨハネの悪口を言ったことに対して多めに書いているようにはなってる。ただ、例えば彼女は殴られたら殴り返すと思うんだ。で、殴られたんだけど、それにも関わらずいま殴り返せない状態にあるものを全部日記に書いてるんだ。
土屋　あ、なるほど。
――　最後はルカですね。
ビトウ　ルカは確信犯です。この世界でいう秘密とかもある程度知った上で行動してる。ただ、完全に自我を持ち始めるのは、鎧を着た後から少しづつのつもりではいるんですけれどね。
――　ルカの関西弁というのは、何か意図的なものとか？
ビトウ　ルカというキャラクターをハッキリ伝えるために、特徴的な関西弁を設定したんです。色っぽい感じを出したかったんですが、僕の考える色っぽいものって京都弁なんですよね（笑）。
――　B/M世界で重要な要素を占めるキャラクターたちなんですが、それぞれにいろいろなエピソードがあるんですね。これでユーザーの皆さんもいっそう思い入れが強くなってくると思います。
土屋　そう思っていただけたら嬉しいですね。
――　では最後にB/Mを遊んでくれるユーザーさんに向けて、一言ずついただけますか？
ビトウ　正直個人的には、演出とかの部分でもうちょっと手直ししたいところもあります。シナリオ的にも後半をだいぶ削られましたし……。あと、第1章はできればエンドレスでずっと遊びたいものだなーとか。どっちにしてもこのままでは終わらせたくないですね。
土屋　話は重いかもしれないけど、私の中ではみんな可愛い子たちなんで、楽しんでやってもらえると嬉しいし、好きになってほしいですね。
――　本日はお忙しい中、本当にありがとうございました。

設定編――B／Mインタビュー

B/M

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

BLACK/MATRIX

ブラックマトリクス 公式ガイドブック

1998年9月7日初版発行

編集	セガサターンマガジン編集部 アミューズメント書籍編集部(濱田英亮)
構成・文	株式会社キュービスト　香取直樹／津房亜紀／佐曽利英希／船木幸伸
本文・カバーデザイン	株式会社キュービスト　大橋　勉
写真	大金　彰
製作協力	株式会社フライト・プラン NECインターチャネル株式会社
発行人	岡崎　眞
編集人	稲葉俊夫
編集長	山田真司
印刷・製本	共立印刷株式会社
発行所	ソフトバンク株式会社 出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 販売:03-5642-8101　編集:03-5642-8187

©フライト・プラン／NECインターチャネル　イラスト土屋杏子　原作ビトウゴウ
©1998 SOFTBANK CORP.

乱丁本、落丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製
※ゲーム内容に関しての電話によるご質問は受け付けておりませんので、ご了承ください。

ISBN4-7973-0684-X
Printed in Japan

読者プレゼント

NECインターチャネルさんよりご提供いただいた、店頭用ポスターを10名に、ビトウゴウ先生・土屋杏子先生のサイン入り下敷きを3名にプレゼントします。カバーについている応募券をアンケートハガキにはって、希望賞品をお書きの上ご応募下さい。締切りは1998年10月末日消印有効です。なお当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

SSM BOOKS

BLACK/MATRIX 公式ガイドブック

ソフトバンク

SOFT BANK

SOFT BANK ソフトバンク

ISBN4-7973-0684-X

C0076 ¥1200E

9784797306842

定価 本体1,200円 ＋税

1920076012006

B/M

©フライト・プラン／NECインターチャネル　イラスト土屋杏子　原作ビトウゴウ

BLACK/MATRIX
公式ガイドブック

SOFT BANK ソフトバンク

ISBN4-7973-0684-X

C0076 ¥1200E

9784797306842

定価 本体1,200円 ＋税

1920076012006

B/M

あらゆるニーズに応えたい！

納得のいく攻略・データを望む人には?!

●基本システムから応用戦術に至るまでテクニックを徹底解説!●攻略法はもちろん、サブキャラを仲間にする法、分岐の解説、登場する敵キャラの詳細なデータなどなど、マップ攻略は満足度爆発●気になる武器の覚醒パラメータや潜在効果をはじめ、データ類も充実度100パーセント

キャラクターの魅力をとことん語り明かしたい人には?!

●ビトウゴウ(原作)＆土屋恭子(原画)のスペシャルインタビュー●土屋ファン必見、キャラクター設定画集も収録

©フライト・プラン／NECインターチャネル イラスト土屋杏子 原作ビトウゴウ

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

BLACK/MATRIX

ブラックマトリクス 公式ガイドブック

SOFT BANK SEGA SATURN MAGAZINE

InterChannel SEGASATURN

あらゆるニーズに応えたい！

納得のいく攻略・データを望む人には?!

●基本システムから応用戦術に至るまでテクニックを徹底解説!●攻略法はもちろん、サブキャラを仲間にする法、分岐の解説、登場する敵キャラの詳細なデータなどなど、マップ攻略は満足度爆発●気になる武器の覚醒パラメータや潜在効果をはじめ、データ類も充実度100パーセント

キャラクターの魅力をとことん語り明かしたい人には?!

●ビトウゴウ(原作)&土屋恭子(原画)のスペシャルインタビュー●土屋ファン必見、キャラクター設定画集も収録

©フライト・プラン／NECインターチャネル　イラスト土屋杏子　原作ビトウゴウ

ソフトバンク
SOFT BANK

公式！！

七つの大罪を背負いし者たちが、今戦いの旅に出る

戦術解説からマップ攻略、設定画集や豪華対談に至るまで主人公たちの旅を助け、B/Mの秘密と魅力を余すところなく網羅!!

SOFT BANK
SEGA SATURN MAGAZINE